grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Introdução ao Agile Scrum

Módulo 1

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ **Lição 1: Por que o Scrum?**
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Por que o Scrum?

Vantagens

1 Entregas contínuas

- ✓ Maior qualidade no produto gerado.
- ✓ Redução dos riscos do projeto.
- ✓ Visibilidade do progresso do projeto.

Por que o Scrum?

Vantagens

1. Entregas contínuas

2. **Redução de desperdício**

- ✓ Produzir apenas o necessário.
- ✓ Planejar apenas com o nível de detalhes possível.
- ✓ Utilizar apenas os artefatos necessários e suficientes.

Por que o Scrum?

Vantagens

1. Entregas contínuas
2. Redução de desperdício
3. **Aumento da motivação e produtividade**

- ✓ Trabalho em equipe e autonomia.
- ✓ Melhoria contínua.
- ✓ Time boxed, gerando um ritmo constante e sustentável.
- ✓ Realização do trabalho de ponta a ponta.

Por que o Scrum?

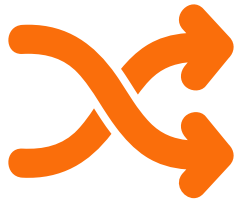
Exemplos

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ **Lição 2: O surgimento do Scrum**
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

O surgimento do Scrum

Contexto



O mundo está mudando o tempo todo!

O tempo em que vivemos é marcado pelo dinamismo e pelas mudanças rápidas e constantes, em que a todo momento surgem novas tecnologias e novos modos de se gerenciar. Nesse cenário de incertezas, precisamos ter uma grande **capacidade de adaptação** e **ser cada vez mais ágeis**. Para atender a essas demandas, surgem as metodologias ágeis de gestão de projetos.

O surgimento do Scrum

Visão Histórica

ANOS 90

Em 1995, Jeff Sutherland e Ken Schwaber trabalhavam juntos para resumir o que haviam aprendido ao longo dos anos a pedido da Object Management (OMG).

ANOS 2000

Em 2003, esses dois grandes nomes publicavam um artigo "Scrum and the perfect Storm", na qual detalhavam o método ágil: Scrum.

O surgimento do Scrum

O termo Scrum

O termo "Scrum" é uma redução da palavra *Scrummage*, que tem origem no *rugby* e dá nome à jogada de reinício do jogo, tendo como objetivo recolocar a bola em disputa.

A analogia gira em torno de três fatores principais: auto-organização, velocidade e senso de urgência que os times de *rugby* aplicam ao reiniciar o jogo.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ **Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil**
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Conhecendo o manifesto ágil

O que é ser Ágil

"Ser ágil é gerar entregas contínuas, incrementais e frequentes de valor para o cliente, focando em equipes auto organizadas."

"Ser ágil significa simplificar o mindset, pensar de forma simples e objetiva. Porém, não confundir pensar simples com preguiça de pensar."

Vitor L. Massari

Conhecendo o manifesto ágil

Por que surgiu?

SURGIMENTO DO MANIFESTO ÁGIL

O Manifesto para o desenvolvimento ágil de software, ou simplesmente Manifesto Ágil, surgiu de forma colaborativa por profissionais que se reuniram em busca de **novas alternativas** para o desenvolvimento de software de maneira mais ágil. Dessa forma, o manifesto é um documento que compila **valores e princípios** que seriam aplicados no desenvolvimento de software mas que hoje está dominando o mundo.

Conhecendo o manifesto ágil

Valores

- **Indivíduos e interação entre eles** mais que processos e ferramentas;
- **Software em funcionamento** mais que documentação abrangente;
- **Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos;
- **Responder a mudanças** mais que seguir um plano.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

I Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

I Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.

II Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

I Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.

II Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

III Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curto.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

I Nossa maior prioridade é satisfazer o cliente, através da entrega adiantada e contínua de software de valor.

II Aceitar mudanças de requisitos, mesmo no fim do desenvolvimento. Processos ágeis se adequam a mudanças, para que o cliente possa tirar vantagens competitivas.

III Entregar software funcionando com frequência, na escala de semanas até meses, com preferência aos períodos mais curto.

IV Pessoas relacionadas à negócios e desenvolvedores devem trabalhar em conjunto e diariamente, durante todo o curso do projeto.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

- Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

V Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho

VI O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

V Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho

VI O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.

VII Software é a medida primária de progresso.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

V Construir projetos ao redor de indivíduos motivados. Dando a eles o ambiente e o suporte necessário, e confiar que farão seu trabalho

VI O Método mais eficiente e eficaz de transmitir informações para, e por dentro de um time de desenvolvimento, é através de uma conversa cara a cara.

VII Software é a medida primária de progresso.

VII Processos ágeis promovem um ambiente sustentável. Os patrocinadores, desenvolvedores e usuários devem ser capazes de manter indefinidamente, passos constantes.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

IX Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

IX Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

X Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

IX Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

X Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.

XI As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto organizáveis.

Conhecendo o manifesto ágil

Princípios

IX Contínua atenção à excelência técnica e bom design, aumenta a agilidade.

X Simplicidade: a arte de maximizar a quantidade de trabalho que não precisou ser feito.

XI As melhores arquiteturas, requisitos e designs emergem de times auto organizáveis.

XII Em intervalos regulares, o time reflete em como ficar mais efetivo, então, se ajustam e otimizam seu comportamento de acordo.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ **Lição 4: O que é o Scrum?**
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

O que é o Scrum?

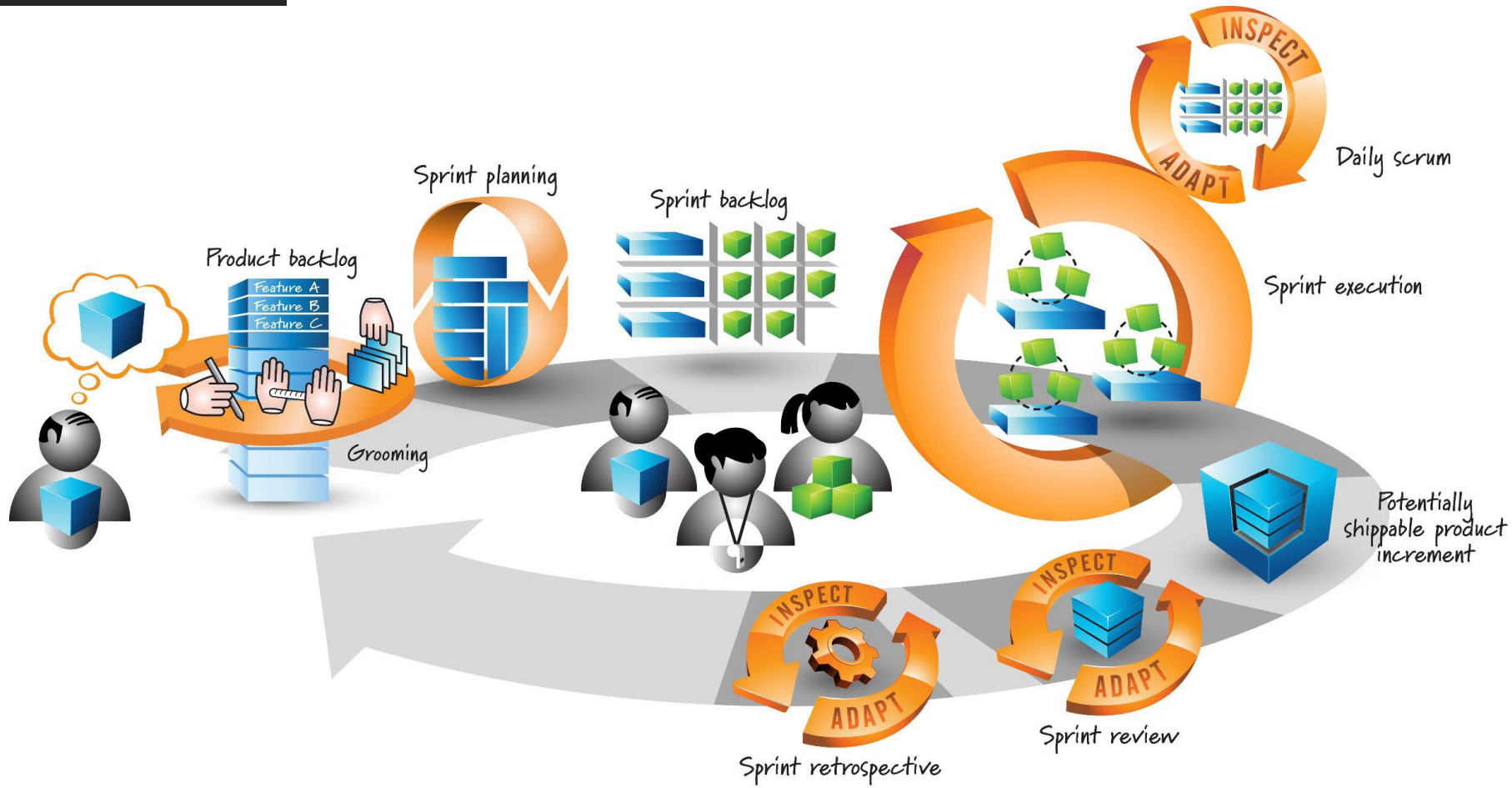
Definição

O QUE É O SCRUM?

O Scrum é um framework simples, ágil e interativo que possibilita otimização no processo de **desenvolvimento** e **manutenção** de qualquer tipo projeto complexo. O Scrum é embasado no empirismo e usa uma abordagem interativa e incremental para entregar valor com frequência, reduzindo os riscos do projeto.

O que é o Scrum?

Framework



RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO
2. AUTO-ORGANIZAÇÃO
3. COLABORAÇÃO
4. PRIORIZAÇÃO
5. TIME-BOXING
6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO

Foca na adaptação, transparência e inspeção, diante disso, ao se aplicar o Scrum o projeto sofrerá constantes melhorias no decorrer das atividades

2. AUTO-ORGANIZAÇÃO

3. COLABORAÇÃO

4. PRIORIZAÇÃO

5. TIME-BOXING

6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO

2. AUTO-ORGANIZAÇÃO

Os profissionais vão assumir o compromisso e decidirem por conta própria como entregar o produto/serviço.

3. COLABORAÇÃO

4. PRIORIZAÇÃO

5. TIME-BOXING

6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO

2. AUTO-ORGANIZAÇÃO

3. COLABORAÇÃO

O trabalho de um irá impactar no trabalho do outro e, assim, é necessário conhecer o processo como um todo para unificar o resultado.

4. PRIORIZAÇÃO

5. TIME-BOXING

6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO

2. AUTO-ORGANIZAÇÃO

3. COLABORAÇÃO

4. PRIORIZAÇÃO

Scrum realiza várias entregas ao cliente no decorrer do projeto, e por isso o que tiver mais valor para as partes interessadas serão priorizadas e entregues o quanto antes.

5. TIME-BOXING

6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO

2. AUTO-ORGANIZAÇÃO

3. COLABORAÇÃO

4. PRIORIZAÇÃO

5. TIME-BOXED

Time – Scrum propõem um tempo fixo para cada evento.
Boxed – Uma ação definida para se realizar em cada evento.

6. ITERATIVO-INCREMENTAL

O que é o Scrum?

Princípios

1. PROCESSO EMPÍRICO
2. AUTO-ORGANIZAÇÃO
3. COLABORAÇÃO
4. PRIORIZAÇÃO
5. TIME-BOXING
6. ITERATIVO-INCREMENTAL

Planejar somente o necessário e incrementar o necessário ao decorrer do projeto.

O que é o Scrum?

Valores

- ***Foco:*** o time trabalha e foca em metas claras e realizáveis.

O que é o Scrum?

Valores

- ***Foco:*** o time trabalha e foca em metas claras e realizáveis.
- ***Coragem:*** as pessoas que trabalham no projeto têm coragem para aceitar a mudança como parte do processo.

O que é o Scrum?

Valores

- ***Foco:*** o time trabalha e foca em metas claras e realizáveis.
- ***Coragem:*** as pessoas que trabalham no projeto têm coragem para aceitar a mudança como parte do processo.
- ***Transparência:*** necessária para que se possa realizar a inspeção e adaptação.

O que é o Scrum?

Valores

- ***Foco:*** o time trabalha e foca em metas claras e realizáveis.
- ***Coragem:*** as pessoas que trabalham no projeto têm coragem para aceitar a mudança como parte do processo.
- ***Transparência:*** necessária para que se possa realizar a inspeção e adaptação.
- ***Compromisso:*** determinar como seu trabalho será realizado, monitora seu progresso e realiza as adaptações que forem necessárias.

O que é o Scrum?

Valores

- ***Foco:*** o time trabalha e foca em metas claras e realizáveis.
- ***Coragem:*** as pessoas que trabalham no projeto têm coragem para aceitar a mudança como parte do processo.
- ***Transparência:*** necessária para que se possa realizar a inspeção e adaptação.
- ***Compromisso:*** determinar como seu trabalho será realizado, monitora seu progresso e realiza as adaptações que forem necessárias.
- ***Respeito:*** a equipe envolvida no projeto terá uma integração contínua e, assim, todos se ajudam no projeto.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ **Lição 5: Os papeis no Scrum**
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Os papeis no Scrum

Importante!

1. **TIME DE DESENVOLVIMENTO**
2. PRODUCT OWNER
3. SCRUM MASTER

- ✓ São responsáveis por projetar, construir e testar o produto desejado.
- ✓ Composta por pessoas com funções e características diversas.
- ✓ É uma equipe que se auto-organiza para determinar a melhor maneira de realizar o objetivo definido pelo product owner.
- ✓ A equipe é composta tipicamente por 5 a 9 pessoas.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Os papeis no Scrum

Importante!

1. TIME DE DESENVOLVIMENTO
2. **PRODUCT OWNER**
3. SCRUM MASTER

- ✓ É responsável por definir todos os requisitos do produto, que vai sendo incrementado ao longo do projeto, de acordo com o feedback dado pelo cliente.
- ✓ Todo Scrum Team deve possuir apenas um Product Owner, pois é necessário que se tenha somente uma voz de decisão sobre o produto que comunica ao Time de Desenvolvimento essas decisões.
- ✓ É o Dono do Produto que estará em contato frequente com o cliente, buscando constantemente garantir que o produto está seguindo de acordo com o esperado por esse cliente.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Os papeis no Scrum

Importante!

1. TIME DE DESENVOLVIMENTO
2. PRODUCT OWNER
3. **SCRUM MASTER**

- ✓ Ajuda todos os envolvidos a entenderem e abraçarem os valores, princípios e práticas Scrum.
- ✓ Atua como facilitador e mentor do Time de Desenvolvimento, ajudando a solucionar os problemas e fazer o melhor uso do Scrum.
- ✓ Tem papel fundamental na remoção dos impedimentos que inibem a equipe a produzir.
- ✓ Não tem autoridade para exercer controle sobre a equipe, como em modelos tracionais de lideranças.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Reagindo a Sobrecarga

Você faz parte da Equipe de Desenvolvimento, composta por 5 membros, em um projeto Scrum da Voitto Cars e estão responsáveis pela criação de um novo modelo de carro. Durante uma reunião com o Product Owner sobre o que será feito no Sprint, você e sua Equipe percebem que os itens selecionados para se realizar é grande demais para serem concluídos no tempo definido. Baseado nesse contexto a melhor ação a ser tomada é:

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Reagindo a Sobrecarga

Você faz parte da Equipe de Desenvolvimento, composta por 5 membros, em um projeto Scrum da Voitto Cars e estão responsáveis pela criação de um novo modelo de carro. Durante uma reunião com o Product Owner sobre o que será feito no Sprint, você e sua Equipe percebem que os itens selecionados para se realizar é grande demais para serem concluídos no tempo definido. Baseado nesse contexto a melhor ação a ser tomada é:

Nesta situação a melhor ação a se tomar é conversar com o Product Owner se é possível realizar menos atividades nesse tempo definido, para que a equipe não tenha que nem realizar horas extras afetando o ambiente sustentável da Empresa e nem precise de alterar ou cancelar o Sprint.

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Na pele do Product Owner

Você é o Product Owner de um projeto na Voitto Cars e está em uma Reunião com o cliente para definir quais são os requisitos necessários para o lançamento de um novo modelo de carro. Durante esse encontro, você percebeu que seu cliente está com medo de aplicar o Scrum por não conhecer todos os requisitos necessários para o produto. Diante disso, você dá uma orientação ao cliente:

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Na pele do Product Owner

Você é o Product Owner de um projeto na Voitto Cars e está em uma Reunião com o cliente para definir quais são os requisitos necessários para o lançamento de um novo modelo de carro. Durante esse encontro, você percebeu que seu cliente está com medo de aplicar o Scrum por não conhecer todos os requisitos necessários para o produto. Diante disso, você dá uma orientação ao cliente:

A orientação que deve ser dada ao cliente é que o Scrum é um processo empírico com foco na adaptação, ou seja é normal não conhecer todos os requisitos no inicio do projeto e que grande parte desses requisitos serão descobertos ou até descartados no decorrer das atividades.

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Identificando as falhas

O Time de Desenvolvimento da Voitto Cars está tendo sérios problemas na entregas de resultados devido a baixa produtividade do projeto de lançamento de um novo carro. Devido a essa situação, o diretor da empresa está bastante insatisfeito com o desempenho do Time Scrum. Baseando-se nessas informações, qual possível falha está acontecendo na aplicação do processo Scrum?

Os papeis no Scrum

Tarefa Prática

Identificando as falhas

O Time de Desenvolvimento da Voitto Cars está tendo sérios problemas na entregas de resultados do devido a baixa produtividade do projeto de lançamento de um novo carro. Devido a essa situação, o diretor da empresa está bastante insatisfeito com o desempenho do Time Scrum. Baseando-se nessas informações, qual possível falha está acontecendo na aplicação do processo Scrum?

Geralmente essa situação é decorrente do mal desempenho do Scrum Master, uma vez que ele é visto como um Líder Servil, aquele que deverá apoiar as decisões e remover os impedimentos (problemas), garantindo assim a fluidez da entrega de resultados. Ele também será responsável por garantir o uso correto do framework Scrum no projeto, impossibilitando quaisquer dúvidas sobre o processo.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ **Lição 6: O que é um projeto complexo?**
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

O que é um projeto complexo?

Características

Projeto
estável

O que é um projeto complexo?

Características

Projeto estável

Planejamento **bem detalhado**

O que é um projeto complexo?

Características

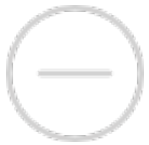
Projeto estável

Planejamento bem detalhado

Entrega única de resultado

O que é um projeto complexo?

Características



Projeto estável

Planejamento bem detalhado

Entrega única de resultado

Pouco contato com o cliente

Voitto

O que é um projeto complexo?

Características

Projeto estável

Planejamento bem detalhado

Entrega única de resultado

Pouco contato com o cliente

A equipe de execução **NÃO** participa do planejamento

Voitto

O que é um projeto complexo?

Limitações

Mudança de ideia do cliente constantemente

O que é um projeto complexo?

Limitações

Mudança de ideia do cliente constantemente

Baixa qualidade no produto

O que é um projeto complexo?

Limitações

Mudança de ideia do cliente constantemente

Alto Custo

Baixa qualidade no produto

O que é um projeto complexo?

Limitações

Mudança de ideia do cliente constantemente

Alto Custo

Baixa qualidade no produto

Entregas atrasadas

Voitto

Introdução ao Agile Scrum

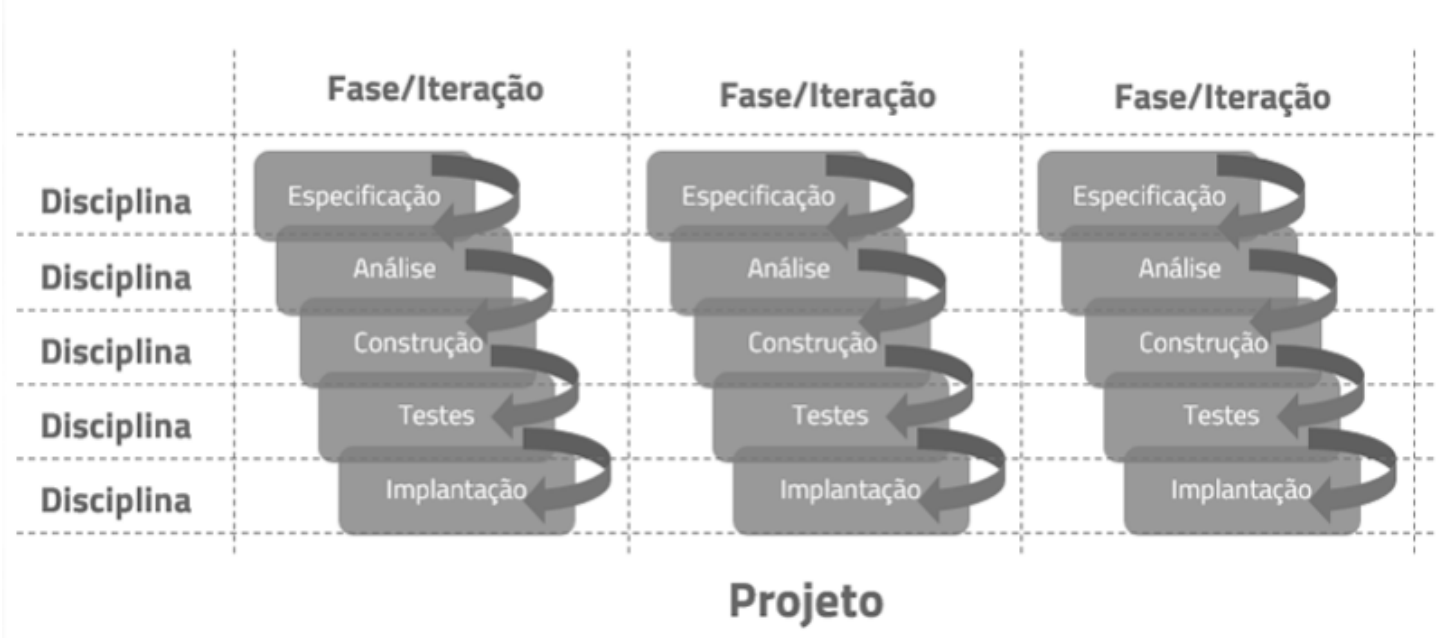
- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ **Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis**
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

O ciclo de vida adaptativo em ambientes ágeis

Ciclo de vida

Um projeto ágil se baseia em...

- ✓ Interação contínua entre as partes envolvidas;

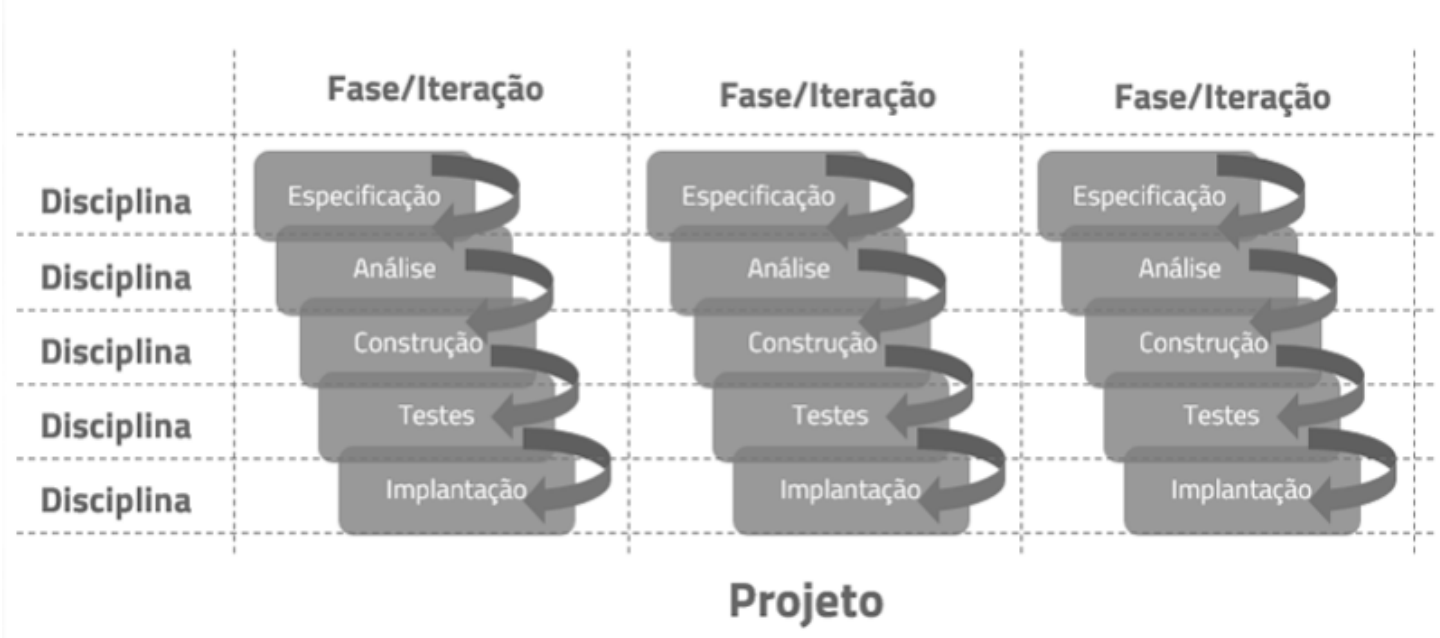


O ciclo de vida adaptativo em ambientes ágeis

Ciclo de vida

Um projeto ágil se baseia em...

- ✓ Interação contínua entre as partes envolvidas;
- ✓ O produto final é um resultado de várias entregas do decorrer do processo;

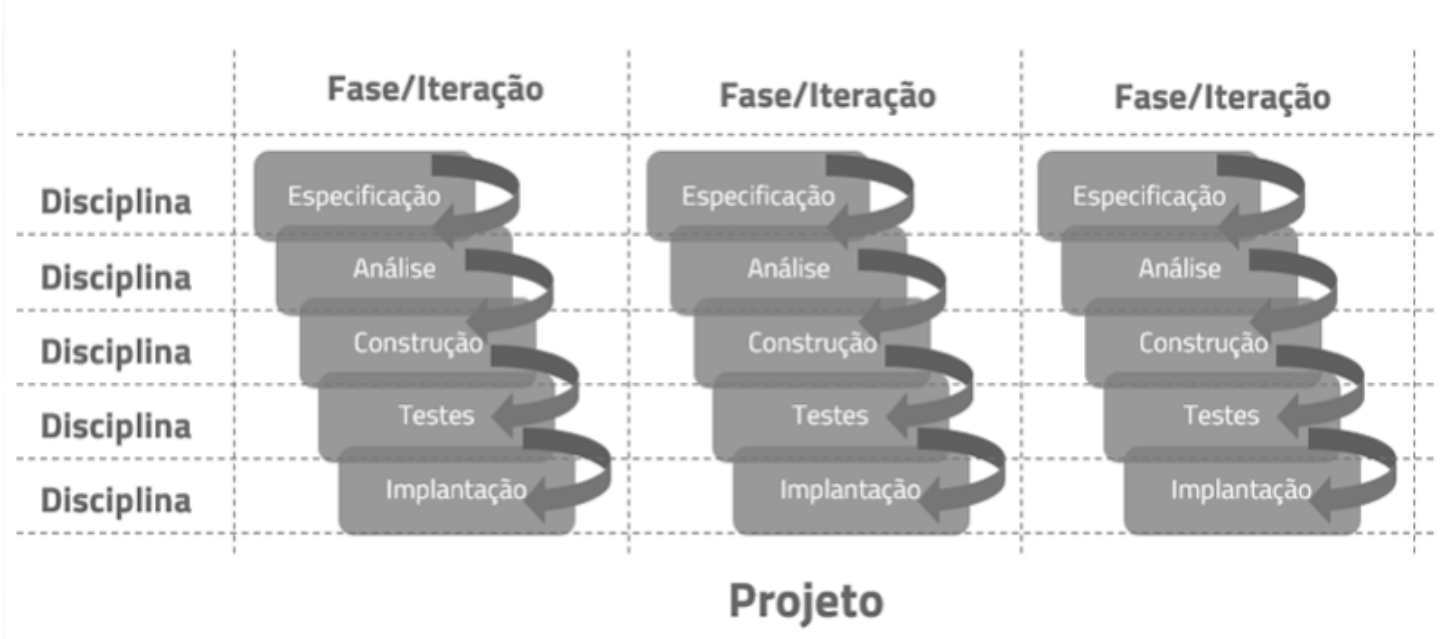


O ciclo de vida adaptativo em ambientes ágeis

Ciclo de vida

Um projeto ágil se baseia em...

- ✓ Interação contínua entre as partes envolvidas;
- ✓ O produto final é um resultado de várias entregas do decorrer do processo;
- ✓ Escopo só é bem definido no começo da determinada etapa.



BATTISTELLI, Juliana. Como é o ciclo de vida de um projeto. Mastertech, 2017.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ **Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional**
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Gestão ágil x gestão tradicional

Projeto ágil, o que é?

Inspeção e adaptação frequentemente

Gestão ágil x gestão tradicional

Projeto ágil, o que é?

Inspeção e adaptação frequentemente

Alta interação entre os participantes do projeto

Gestão ágil x gestão tradicional

Projeto ágil, o que é?

Inspeção e adaptação frequentemente

Foco no cliente

Alta interação entre os participantes do projeto

Voitto

Gestão ágil x gestão tradicional

Projeto ágil, o que é?

Inspeção e adaptação frequentemente

Foco no cliente

Alta interação entre os participantes do projeto

Entregas rápidas e de valor

Voitto

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão
TRADICIONAL

Planejamento **extremamente detalhado;**

Gestão
ÁGIL

Planejar o **necessário;**

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão TRADICIONAL	Gestão ÁGIL
Planejamento **extremamente detalhado;**	Planejamento do **necessário;**
Escopo do projeto é definido **na fase inicial de forma antecipada (preditivo);**	Escopo do projeto é definido **ao longo do projeto (adaptativo);**

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão **TRADICIONAL**	Gestão **ÁGIL**
Planejamento **extremamente detalhado;**	Planejar o **necessário;**
Escopo do projeto é definido **na fase inicial de forma antecipada (preditivo);**	Escopo do projeto definido **ao longo do projeto (adaptativo);**
Entrega **única e final;**	Entregas **constantes e frequentes;**

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão TRADICIONAL	Gestão ÁGIL
Planejamento **extremamente detalhado;**	Planejar o **necessário;**
Escopo do projeto é definido **na fase inicial de forma antecipada (preditivo);**	Escopo do projeto definido **ao longo do projeto (adaptativo);**
Entrega **única e final;**	Entregas **constantes e frequentes;**
Baixo contato com os Stakeholders;	**Alto contato** com os Stakeholders;

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão TRADICIONAL	Gestão ÁGIL
Planejamento **extremamente detalhado;**	Planejar o **necessário;**
Escopo do projeto é definido **na fase inicial de forma antecipada (preditivo);**	Escopo do projeto definido **ao longo do projeto (adaptativo);**
Entrega **única e final;**	Entregas **constantes e frequentes;**
Baixo contato com os Stakeholders;	**Alto contato** com os Stakeholders;
Líder tem o **controle total do projeto;**	**Suscetível** a mudanças;

Gestão ágil x gestão tradicional

Comparação

Gestão TRADICIONAL	Gestão ÁGIL
Planejamento **extremamente detalhado;**	Planejar o **necessário;**
Escopo do projeto é definido **na fase inicial de forma antecipada (preditivo);**	Escopo do projeto definido **ao longo do projeto (adaptativo);**
Entrega **única e final;**	Entregas **constantes e frequentes;**
Baixo contato com os Stakeholders;	**Alto contato** com os Stakeholders;
Líder tem o **controle total do projeto;**	Líder tem papel de **orientador, motivador e facilitador;**
Não suscetível a mudanças.	**Suscetível** a mudanças.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ **Lição 9: Complementos do framework Agile**
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Complementos do Framework Agile

Conceitos

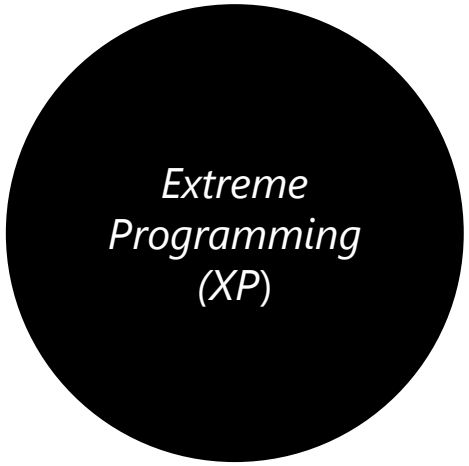
Extreme Programming (XP)

1. PROGRAMAÇÃO EM PAR

Todo código em produção é realizado por 2 pessoas que compartilham o mesmo computador, teclado e mouse, aumentando assim o alinhamento da equipe.

Complementos do Framework Agile

Conceitos



1. Programação em Par

2. **DESENVOLVIMENTO ORIENTADO A TESTES**

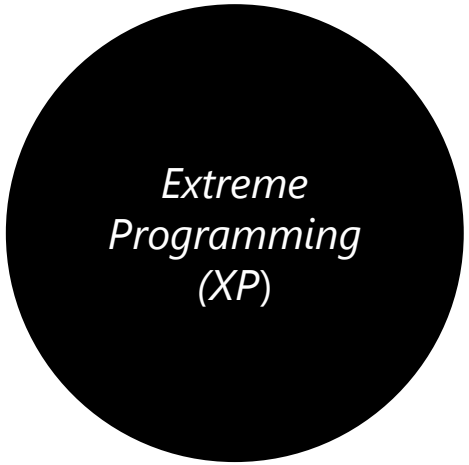
Cada código produzido é testado, garantindo a redução de erros de programação e assim aumentando a fidelidade do produto.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Complementos do Framework Agile

Conceitos



1. Programação em Par

2. Desenvolvimento Orientado a Testes

3. **INTEGRAÇÃO CONTÍNUA**

O código é checado no mínimo, todos os dias.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Complementos do Framework Agile

Conceitos

Extreme Programming (XP)

1. Programação em Par

2. Desenvolvimento Orientado a Testes

3. Integração contínua

4. *REFATORAÇÃO*

Consiste em buscar a melhoria contínua do código, simplificando-o sempre que o possível.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Complementos do Framework Agile

Conceitos

Extreme Programming (XP)

1. Programação em Par

2. Desenvolvimento Orientado a Testes

3. Integração contínua

4. Refatoração

5. PROPRIEDADE COLETIVA DO CÓDIGO

Não é preciso pedir permissão para qualquer tipo de mudança de arquivo, desde que seja respeitado o padrão comunicativo da equipe.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ **Lição 10: Os artefatos do Scrum**
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Os artefatos do Scrum

Importante

Product Backlog

É uma lista ordenada ou priorizada de itens, feita pelo Product Owner, sobre os quais o Time de Desenvolvimento trabalhará no decorrer do projeto.

Os artefatos do Scrum

Importante

Product Backlog

Sprint Backlog

É uma lista dos itens selecionados do Product Backlog para o desenvolvimento do Incremento do Produto no Sprint.

Os artefatos do Scrum

Importante

Product Backlog

Sprint Backlog

Definição de Pronto

É um acordo formal entre o Product Owner e Time de Desenvolvimento sobre o que é necessário para se considerar que um trabalho realizado no sprint está "pronto".

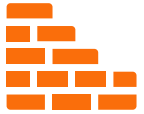
Os artefatos do Scrum

Importante

Product Backlog

Sprint Backlog

Definição de Pronto



Incremento do Produto

É o resultado das atividades realizadas no Sprint Backlog pelo Time de Desenvolvimento durante um sprint.

Os artefatos do Scrum

Tarefa Prática

Planejando Progressivamente

Uma equipe Scrum está conduzindo um projeto com prazo fixo e inegociável de seis meses. A Equipe de Desenvolvimento está decompondo as funcionalidades mais importantes em tarefas, de acordo com sua priorização no Product Backlog. O Product Owner não concorda com essa abordagem, pois acredita que todos os requisitos do Product Backlog devem ser decompostos em tarefas. O Scrum Master argumenta que a melhor estratégia é elaborar progressivamente o plano. Qual é uma das vantagens de elaborar um plano de forma progressiva?

Os artefatos do Scrum

Tarefa Prática

Planejando Progressivamente

Uma equipe Scrum está conduzindo um projeto com prazo fixo e inegociável de seis meses. A Equipe de Desenvolvimento está decompondo as funcionalidades mais importantes em tarefas, de acordo com sua priorização no Product Backlog. O Product Owner não concorda com essa abordagem, pois acredita que todos os requisitos do Product Backlog devem ser decompostos em tarefas. O Scrum Master argumenta que a melhor estratégia é elaborar progressivamente o plano. Qual é uma das vantagens de elaborar um plano de forma progressiva?

A principal vantagem de seguir um plano de forma progressiva é que ele minimiza o investimento de tempo necessário. Um dos principais conceitos do Scrum é ser um processo empírico, interativo e incremental, ou seja planejar o necessário para que não haja desperdício de tempo e todo o processo seja possibilitado de sofrer alterações sem causar impactos significativos.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ **Lição 11: Os eventos do Scrum**
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Os eventos do Scrum

Importante

- ***Sprint***

Objetivo
Produzir valor entregável, de forma a realizar a Meta do Sprint.

Quando
Durante todo o desenvolvimento do produto, um atrás do outro.

Duração
Fixa de uma a quatro semanas.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

Saídas esperadas
Um incremento do Produto pronto, de acordo com a Definição de Pronto, que realize a Meta do Sprint.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- ***Sprint Planning***

Objetivo
Planejar o ciclo de desenvolvimento (Sprint) que se inicia.

Quando
No primeiro dia do Sprint, iniciando-o.

Duração
Máxima proporcional a 8 horas para Sprints de 1 mês.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

Saídas esperadas
Meta do Sprint e Sprint Backlog.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- ***Daily Scrum***

Objetivo
Planejar o próximo dia de desenvolvimento.

Quando
Em cada dia de desenvolvimento do Sprint.

Duração
Máxima de 15 minutos.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento.

Saídas esperadas
Plano informal para o próximo dia de trabalho.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- ***Sprint Review***

Objetivo
Obter feedback sobre o Incremento do Produto desenvolvido no Sprint.

Quando
No último dia de cada Sprint, antes da reunião de Sprint Retrospective.

Duração
Máxima proporcional a 4 horas para Sprints de 1 mês.

Participantes obrigatórios
Clientes do projeto, Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

Saídas esperadas
Feedback como matéria-prima para o Product Owner atualizar o Product Backlog, visibilidade sobre o produto para clientes e demais partes interessadas.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- *Sprint Review*
- ***Sprint Retrospective***

Objetivo
Melhoria incremental contínua na forma como o Time de Scrum faz o trabalho.

Quando
No último dia de cada Sprint, após a reunião de Sprint Review.

Duração
Máxima proporcional a 3 horas para Sprints de 1 mês.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

Saídas esperadas
Planos de ação para melhorias a serem realizados já no próximo Sprint.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- *Sprint Review*
- *Sprint Retrospective*
- ***Release***

Objetivo
Entregar Incremento do Produto gerado para uso e feedback.

Quando
Quando já se produziu valor suficiente para ser utilizado e gerar feedback.

Duração
Não se aplica.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento e Product Owner.

Saídas esperadas
Produto utilizável, em funcionamento.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- *Sprint Review*
- *Sprint Retrospective*
- *Release*
- ***Release Planning***

Objetivo
Planejamento da próxima Release.

Quando
Antes do início do trabalho para a Release.

Duração
Não há duração estabelecida mas é importante definir um tempo máximo.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento, Product Owner e Scrum Master.

Saídas esperadas
Plano da Release.

Os eventos do Scrum

Importante

- *Sprint*
- *Sprint Planning*
- *Daily Scrum*
- *Sprint Review*
- *Sprint Retrospective*
- *Release*
- *Release Planning*
- ***Refinamento Backlog***

Objetivo
Refinamento do Product Backlog e suas preparação para o desenvolvimento.

Quando
Pelo Product Owner, sempre que necessário.

Duração
Não há duração estabelecida mas geralmente é utilizado entre 5 a 10% do esforço.

Participantes obrigatórios
Time de Desenvolvimento e Product Owner.

Saídas esperadas
O Product Backlog ordenado, planejável, emergente e gradualmente detalhado. Espera-se obter uma quantidade suficiente de itens para o próximo Sprint.

Os eventos do Scrum

Tarefa Prática

Sprints de grandes durações

Na Empresa Voitto Food, os Sprints tem sido planejados com uma duração maior que 30 dias. Diante desse evento, quais são os possíveis efeitos desse longo planejamento?

Os eventos do Scrum

Tarefa Prática

Sprints de grandes durações

Na Empresa Voitto Food, os Sprints tem sido planejados com uma duração maior que 30 dias. Diante desse evento, quais são os possíveis efeitos desse longo planejamento?

O Scrum prega uma visão que uma Sprint não pode ter uma duração maior que 30 dias, umas vez que isso aumentaria a complexidade do trabalho a ser realizado, comprometendo diretamente na qualidade do produto e até prejudicando a visibilidade do andamento do projeto pelos clientes. Dessa forma o risco de desenvolver um produto com baixa qualidade e fora das expectativas do cliente aumentam significativamente.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ **Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?**
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓Lição 14: Questões comentadas

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1 ***Escolha um Product Owner***

Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. ***Selecione uma equipe de desenvolvimento***

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. ***Escolha um Scrum Master***

   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. *Escolha um Scrum Master*

   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. ***Crie e ordene um backlog do produto***

   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. *Escolha um Scrum Master*

   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. *Crie e ordene um backlog do produto*

   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. ***Refine e estime um backlog***

   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. *Escolha um Scrum Master*

   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. *Crie e ordene um backlog do produto*

   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. *Refine e estime um backlog*

   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6. ***Planeje o sprint***

   É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*

   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*

   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. *Escolha um Scrum Master*

   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. *Crie e ordene um backlog do produto*

   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. *Refine e estime um backlog*

   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6. *Planeje o sprint*

   É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

7. ***Torne o trabalho visual***

   Você pode fazer isso criando um quadro Scrum com três colunas "A fazer", "Fazendo" e "Feito" e ir movendo as atividades com post-it.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. ***Escolha um Product Owner***
   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. ***Selecione uma equipe de desenvolvimento***
   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. ***Escolha um Scrum Master***
   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. ***Crie e ordene um backlog do produto***
   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. ***Refine e estime um backlog***
   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6. ***Planeje o sprint***
   É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

7. ***Torne o trabalho visual***
   Você pode fazer isso criando um quadro Scrum com três colunas "A fazer", "Fazendo" e "Feito" e ir movendo as atividades com post-it.

8. ***Realize reuniões diárias***
   Diariamente deverá ser realizado uma reunião de no máximo 15 min, analisando o que foi feito ontem, o que fará hoje e os impedimentos.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. *Escolha um Product Owner*
   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. *Selecione uma equipe de desenvolvimento*
   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. *Escolha um Scrum Master*
   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. *Crie e ordene um backlog do produto*
   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. *Refine e estime um backlog*
   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6. *Planeje o sprint*
   É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

7. *Torne o trabalho visual*
   Você pode fazer isso criando um quadro Scrum com três colunas "A fazer", "Fazendo" e "Feito" e ir movendo as atividades com post-it.

8. *Realize reuniões diárias*
   Diariamente deverá ser realizado uma reunião de no máximo 15 min, analisando o que foi feito ontem, o que fará hoje e os impedimentos.

9. ***Revise o Sprint***
   É o momento de mostrar o que foi feito durante o sprint (demonstração) e qualquer pessoa poderá participar.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Passo a passo

1. ***Escolha um Product Owner***
   Lembre-se que é quem será responsável por ter a visão do que a equipe irá produzir baseado nos requisitos dos clientes.

2. ***Selecione uma equipe de desenvolvimento***
   Selecione um grupo de pessoas multifuncional que tenha as habilidades necessárias para executar as atividades do projeto.

3. ***Escolha um Scrum Master***
   Lembre-se que é quem treinará todo o resto da equipe na estrutura Scrum, portanto procure alguém que domine esse *framework*.

4. ***Crie e ordene um backlog do produto***
   É o momento de criar, de acordo com as prioridades, a lista de tudo que precisa ser construído ou realizado para atingir o objetivo final.

5. ***Refine e estime um backlog***
   É o momento de estimar o quanto os itens da lista demandarão de esforço, vendo o que realmente é necessário e factível com o objetivo.

6. ***Planeje o sprint***
   É a primeira reunião do Scrum, em que a equipe deve olhar para o backlog e prever quantas tarefas conseguirão realizar no sprint.

7. ***Torne o trabalho visual***
   Você pode fazer isso criando um quadro Scrum com três colunas "A fazer", "Fazendo" e "Feito" e ir movendo as atividades com post-it.

8. ***Realize reuniões diárias***
   Diariamente deverá ser realizado uma reunião de no máximo 15 min, analisando o que foi feito ontem, o que fará hoje e os impedimentos.

9. ***Revise o Sprint***
   É o momento de mostrar o que foi feito durante o sprint (demonstração) e qualquer pessoa poderá participar.

10. ***Faça uma retrospectiva do Sprint***
    É o momento de pensar no que deu certo, no que poderia ter sido melhor e no que pode ser melhorado para o próximo sprint.

SUTHERLAND, Jeff. Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo. 2ª Ed. São Paulo: Leya, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Tarefa Prática

Da gestão tradicional para a gestão ágil

A empresa Voitto TI está em processo de transição para a utilização de Scrum. Algumas pessoas estão tendo dificuldades para sair da zona de conforto e, por conta disso, estão criando resistências. Você, sendo o Scrum Master, identificou que a maior causa da resistência é a falta de visibilidade de resultados práticos. Para solucionar esse problema, quais ações você irá tomar?

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Implementando o Scrum, como começar?

Tarefa Prática

Da gestão tradicional para a gestão ágil

A empresa Voitto TI está em processo de transição para a utilização de Scrum. Algumas pessoas estão tendo dificuldades para sair da zona de conforto e, por conta disso, estão criando resistências. Você, sendo o Scrum Master, identificou que a maior causa da resistência é a falta de visibilidade de resultados práticos. Para solucionar esse problema, quais ações você irá tomar?

É provável que essas pessoas tenham perfil pragmático, dessa forma, algumas ações para lidar com elas é:

- ✓ Fornecer treinamento;
- ✓ Mostrar casos de sucessos de outras empresas;
- ✓ Incluí-las na Equipe Scrum;
- ✓ Tornar o resultado do projeto piloto visível.

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Implementando o Scrum, como começar?

Tarefa Prática

Desafios inicias

Você esta assumindo o papel Scrum Master pela primeira vez. Embora a Equipe de Desenvolvimento goste muito de você, ela sente que você não se impõe de forma necessária quando precisa resolver impedimentos da Equipe gerados por outras áreas da empresa. Em uma reunião de retrospectiva da Sprint, a Equipe de Desenvolvimento deu esse feedback para você. Você reconheceu que tinha dificuldade de se impor e prometeu mudar seu comportamento. Qual é então a próxima etapa que você deve seguir?

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Implementando o Scrum, como começar?

Tarefa Prática

Desafios iniciais

Você esta assumindo o papel Scrum Master pela primeira vez. Embora a Equipe de Desenvolvimento goste muito de você, ela sente que você não se impõe de forma necessária quando precisa resolver impedimentos da Equipe gerados por outras áreas da empresa. Em uma reunião de retrospectiva da Sprint, a Equipe de Desenvolvimento deu esse feedback para você. Você reconheceu que tinha dificuldade de se impor e prometeu mudar seu comportamento. Qual é então a próxima etapa que você deve seguir?

Um passo muito importante foi dado: reconhecer suas dificuldades. Então, a próxima etapa é reconhecer o ambiente social, ou seja, entender o comportamento das áreas geradoras de impedimentos para depois entender como se impor.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ **Lição 13: As certificações Scrum**
- ✓Lição 14: Questões comentadas

As certificações Scrum

Definição

CERTIFICAÇÕES SCRUM

A certificação Scrum é um atestado de conhecimento da metodologia Scrum emitido por uma instituição reconhecida internacionalmente e dado a quem é aprovado em um teste específico.

As certificações Scrum

Por que se certificar?

Diferencial Curricular

Ser certificado é um atestado de que você domina os conceitos avançados de Scrum e sabe utilizá-los em diversas situações práticas, trazendo maior autoridade e credibilidade para você, além de um diferencial curricular.

As certificações Scrum

Por que se certificar?

Diferencial Curricular

Empregabilidade

As certificações abrem portas para o mercado de trabalho e podem levar você a conquistar o emprego dos sonhos. Muitas empresas adotam a certificação Scrum Master como pré-requisitos nas seleções ou oferecem maiores salários para quem é certificado.

As certificações Scrum

Por que se certificar?

Diferencial Curricular

Empregabilidade

Credibilidade

O método Scrum é reconhecido internacionalmente por grandes empresas e ser certificado é uma garantia de que os conceitos aprendizados valem em qualquer lugar do mundo, padronizando assim o conhecimento.

As certificações Scrum

Certificações Exin

É uma empresa holandesa reconhecida internacional na certificação de profissionais Scrum. É uma das melhores e únicas do mercado a disponibilizar os materiais de estudo e o teste também em português (BR).

Agile Scrum Foundation – ASF
É uma certificação que valida o conhecimento de um profissional na combinação das metodologias ágeis com as práticas Scrum. O exame testa o entendimento dos candidatos quanto aos principais conceitos e suas aplicações.

Agile Scrum Master – ASM
É uma certificação que busca confirmar tanto as habilidades quanto o conhecimento das práticas Ágeis e do framework Scrum, permitindo que o detentor deste certificado possa atuar como Scrum Master. Essa certificação Scrum exige nível de conhecimento avançado.

Agile Scrum Product Owner - ASPO
É uma certificação que busca confirmar as habilidades e o conhecimento estrutura Ágil e da metodologia Scrum, especialmente levando-se em consideração o papel do Product Owner.

Introdução ao Agile Scrum

- ✓ Lição 1: Por que o Scrum?
- ✓ Lição 2: O surgimento do Scrum
- ✓ Lição 3: Conhecendo o manifesto ágil
- ✓ Lição 4: O que é o Scrum?
- ✓ Lição 5: Os papeis no Scrum
- ✓ Lição 6: O que é um projeto complexo?
- ✓ Lição 7: O ciclo adaptativo em ambientes ágeis
- ✓ Lição 8: Gestão ágil x gestão tradicional
- ✓ Lição 9: Complementos do framework Agile
- ✓ Lição 10: Os artefatos do Scrum
- ✓ Lição 11: Os eventos do Scrum
- ✓ Lição 12: Implementando o Scrum, como começar?
- ✓ Lição 13: As certificações Scrum
- ✓**Lição 14: Questões comentadas**

Questões comentadas

Questão 1

Qual das seguintes opções melhor descreve o papel do Scrum Master ?

a) Gerente do Time Scrum.
b) Facilitador e coach do time de Desenvolvimento.
c) Gerente ou Líder de Projetos.
d) Um agente facilitador de mudanças.

Questões comentadas

Questão 1

Qual das seguintes opções melhor descreve o papel do Scrum Master ?

a) Gerente do Time Scrum.
b) Facilitador e coach do time de Desenvolvimento.
c) Gerente ou Líder de Projetos.
d) Um agente facilitador de mudanças.

Comentário: O "Scrum Master" é um líder servil: ele apoia e ajuda o Time de Desenvolvimento a resolver suas questões. ele tem papel de gestor, mas um gestor do processo Scrum e não um gestor de pessoas.

Questões comentadas

Questão 2

Onde que ficam armazenados os requisitos solicitados pelo cliente?

a) Backlog do Sprint.
b) Lista de requisitos do Projeto.
c) Backlog do Produto.
d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Questões comentadas

Questão 2

Onde que ficam armazenados os requisitos solicitados pelo cliente?

a) Backlog do Sprint.
b) Lista de requisitos do Projeto.
c) Backlog do Produto.
d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Comentário: Os requisitos são itens do Backlog do Produto. Após sua priorização e estimativa, eles são colocados no Backlog da Sprint pelo Time de Desenvolvimento durante a Reunião de Planejamento da Sprint.

Questões comentadas

Questão 3

Um dos objetivos do Framework Scrum é reduzir riscos no projeto. Das opções a seguir, qual delas NÃO contribui para a redução de riscos no projeto?

a) Todo incremento de software é desenvolvido de acordo a Definição de Pronto.

b) O dono do Produto está envolvido em todas as fases do desenvolvimento.

c) Membros do Time recebem treinamento em gestão de riscos em projetos.

d) Os ciclos de desenvolvimento são de curta duração.

Questões comentadas

Questão 3

Um dos objetivos do Framework Scrum é reduzir riscos no projeto. Das opções a seguir, qual delas NÃO contribui para a redução de riscos no projeto?

a) Todo incremento de software é desenvolvido de acordo a Definição de Pronto.

b) O dono do Produto está envolvido em todas as fases do desenvolvimento.

c) Membros do Time recebem treinamento em gestão de riscos em projetos.

d) Os ciclos de desenvolvimento são de curta duração.

Comentário: Não é com treinamento em riscos que o Scrum evita os riscos em projetos. O Scrum minimiza os riscos do projeto entregando software funcionando em ciclos de curta duração e com isso há maior envolvimento do cliente durante os ciclos de desenvolvimento.

Questões comentadas

Questão 4

O que podemos afirmar em relação ao Manifesto Ágil?

a) Valorizar processos e ferramentas acima de pessoas e interações.
b) Negociar contrato acima da colaboração do cliente.
c) Seguir um plano e evitar mudanças no projeto.
d) Valorizar software funcional acima de documentação detalhada abrangente.

Questões comentadas

Questão 4

O que podemos afirmar em relação ao Manifesto Ágil?

a) Valorizar processos e ferramentas acima de pessoas e interações.
b) Negociar contrato acima da colaboração do cliente.
c) Seguir um plano e evitar mudanças no projeto.
d) Valorizar software funcional acima de documentação detalhada abrangente.

Comentário: "Valorizar software funcional acima de documentação abrangente" é uma afirmação do manifesto ágil. Também são afirmações do manifesto ágil "indivíduos e interações mais que processos e ferramentas", " Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos" e " responder a mudanças mais que seguir um plano".

Questões comentadas

Questão 5

O que NÃO é importante em projetos Scrum?

a) Auto-organização dos times de Desenvolvimento.
b) Hierarquias bem claras e definidas na empresa.
c) Inspeção e melhoria contínua.
d) Boa comunicação entre os membros da Equipe de Projeto.

Questões comentadas

Questão 5

O que NÃO é importante em projetos Scrum?

a) Auto-organização dos times de Desenvolvimento.
b) Hierarquias bem claras e definidas na empresa.
c) Inspeção e melhoria contínua.
d) Boa comunicação entre os membros da Equipe de Projeto.

Comentário: No Scrum não existem hierarquias; ele possui papéis e responsabilidades. Todos do Time Scrum são responsáveis pelo sucesso ou fracasso do projeto. Cada papel tem o seu momento e sua função em cada parte do projeto.

Questões comentadas

Questão 6

Quais são as desvantagens do modelo tradicional de gestão de projetos?

a) Todo o planejamento é realizado no início do projeto para depois iniciar a execução, ou seja, o desenvolvimento do produto.

b) Mudanças no projeto podem ter um custo alto, dependendo do momento em que são executadas.

c) Alguns requisitos que ainda não são necessários para o cliente são desenvolvidos no início do projeto.

d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Questões comentadas

Questão 6

Quais são as desvantagens do modelo tradicional de gestão de projetos?

a) Todo o planejamento é realizado no inicio do projeto para depois iniciar a execução, ou seja, o desenvolvimento do produto.

b) Mudanças no projeto podem ter um custo alto, dependendo do momento em que são executadas.

c) Alguns requisitos que ainda não são necessários para o cliente são desenvolvidos no início do projeto

d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Comentário: O Scrum vai de encontro aos conceitos tradicionais de gestão de projetos. Por ser um processo empírico, O Scrum "aprende ao longo do projeto o que é relevante de fato para o sistema, produzindo entregas mais rápidas e recebendo, com isso, feedbacks mais rápidos dos envolvidos.

Questões comentadas

Questão 7

Qual das alternativas a seguir podemos afirmar que é verdadeira?

a) O backlog do Produto é geralmente maior que o Backlog da Sprint.
b) O backlog da Sprint é criado pelo Dono do Produto.
c) O backlog do Produto é criado a partir do Backlog da Sprint
d) O backlog do Produto e Backlog da Sprint são do mesmo tamanho.

Questões comentadas

Questão 7

Qual das alternativas a seguir podemos afirmar que é verdadeira?

a) O backlog do Produto é geralmente maior que o Backlog da Sprint
b) O backlog da Sprint é criado pelo Dono do Produto.
c) O backlog do Produto é criado a partir do Backlog da Sprint.
d) O backlog do Produto e Backlog da Sprint são do mesmo tamanho.

Comentário: Como o backlog da Sprint é criado a partir do Backlog do Produto, o Backlog do Produto geralmente é maior que o Backlog da Sprint. Durante a Reunião de Planejamento da Sprint o Backlog da Sprint é criado a partir dos itens selecionados do Backlog do Produto.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Papéis Scrum

Módulo 2

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓**Lição 1: O Product Owner**
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O Product Owner

Quem é

1. **Único** para o Time Scrum, impossibilitando quaisquer tipo de dúvidas, confusões sobre as decisões do produto.

O Product Owner

Quem é

1. **Único** para o Time Scrum, impossibilitando quaisquer tipo de dúvidas, confusões sobre as decisões do produto.

2. **Disponível** para colaborar com o Time de Desenvolvimento, participando das reuniões do Scrum em que sua presença é obrigatória, para **interagir** com as partes interessadas, e para **criar e remanejar** o Product Backlog.

O Product Owner

Quem é

1. **Único** para o Time Scrum, impossibilitando quaisquer tipo de dúvidas, confusões sobre as decisões do produto.

2. **Disponível** para colaborar com o Time de Desenvolvimento, participando das reuniões do Scrum em que sua presença é obrigatória, para **interagir** com as partes interessadas, e para **criar e remanejar** o Product Backlog.

3. Competente para **definir o produto**, com conhecimento e poder para tomar as **melhores decisões.**

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓**Lição 2: Responsabilidades do Product Owner**
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Responsabilidades do Product Owner

O que faz?

1. *Gerencia o produto*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades do Product Owner

O que faz?

1. *Gerencia o produto*
2. *Colabora com o time de Desenvolvimento*

Responsabilidades do Product Owner

O que faz?

1. *Gerencia o produto*
2. *Colabora com o time de Desenvolvimento*
3. *Gerencia as partes interessadas no projeto*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades do Product Owner

O que faz?

1. *Gerencia o produto*
2. *Colabora com o time de Desenvolvimento*
3. *Gerencia as partes interessadas no projeto*
4. *Gerencia as entregas dos produtos*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades do Product Owner

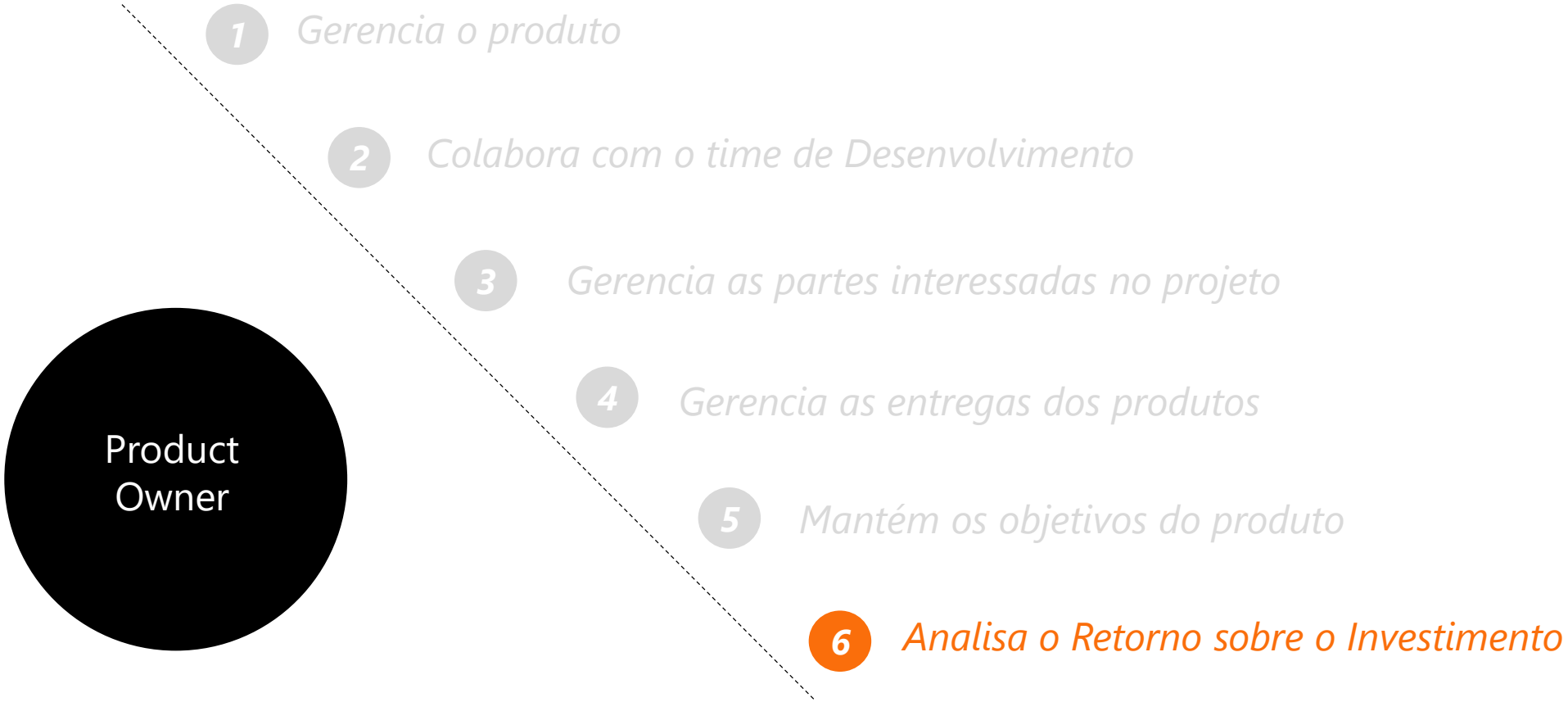
O que faz?

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades do Product Owner

O que faz?



SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓**Lição 3: Características do Product Owner**
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Características do Product Owner

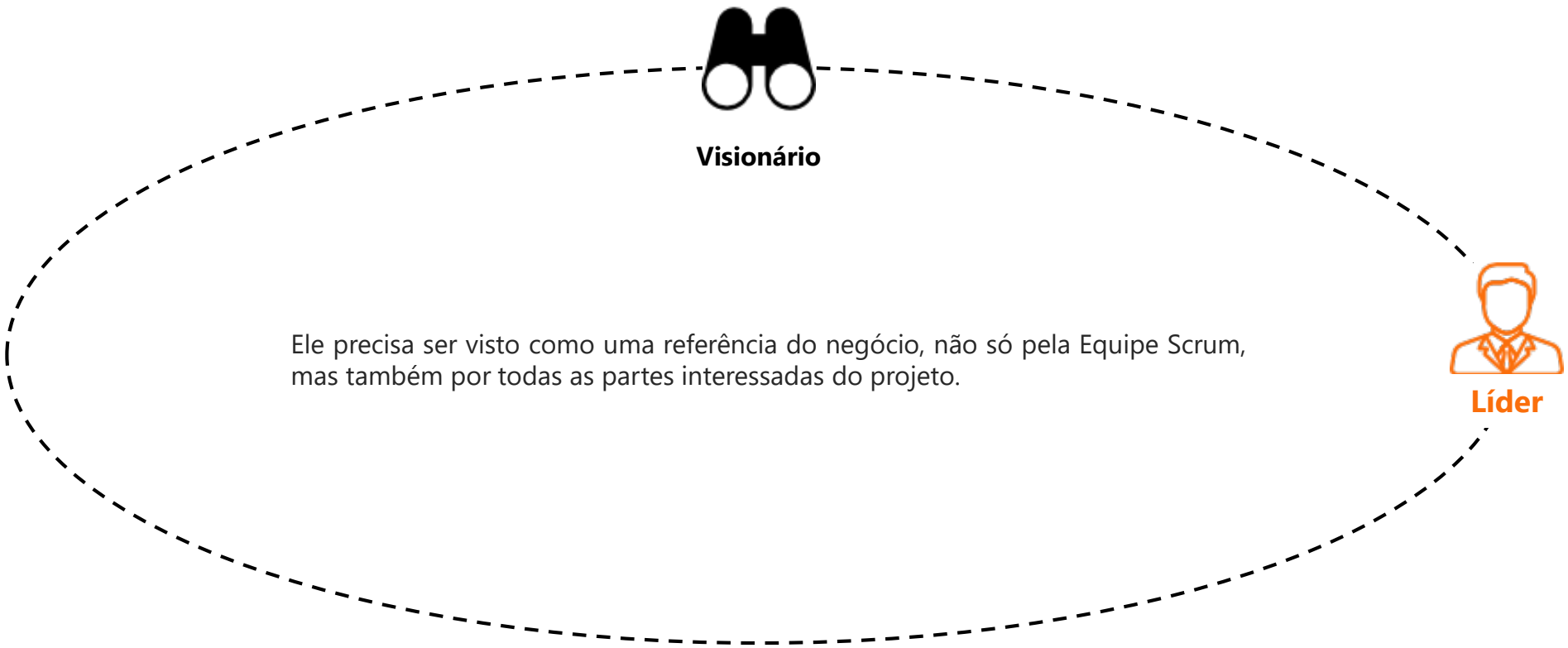
Características

Visionário

Precisa ter noção exata do que deve ser feito, quais requisitos dos produtos precisam ser realizados em cada Sprint, sem se perder com ideias mirabolantes, complexas e sem sentido para o negócio.

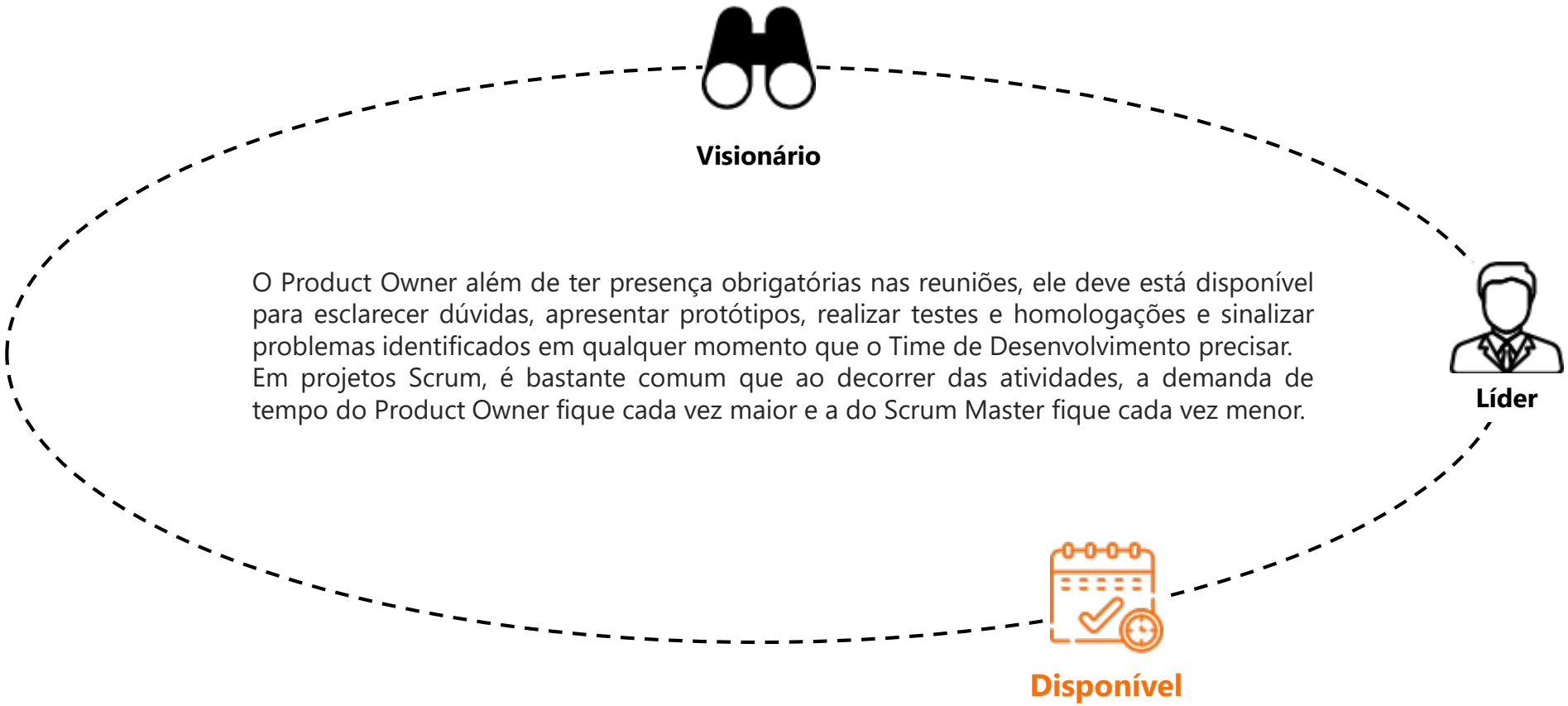
Características do Product Owner

Características



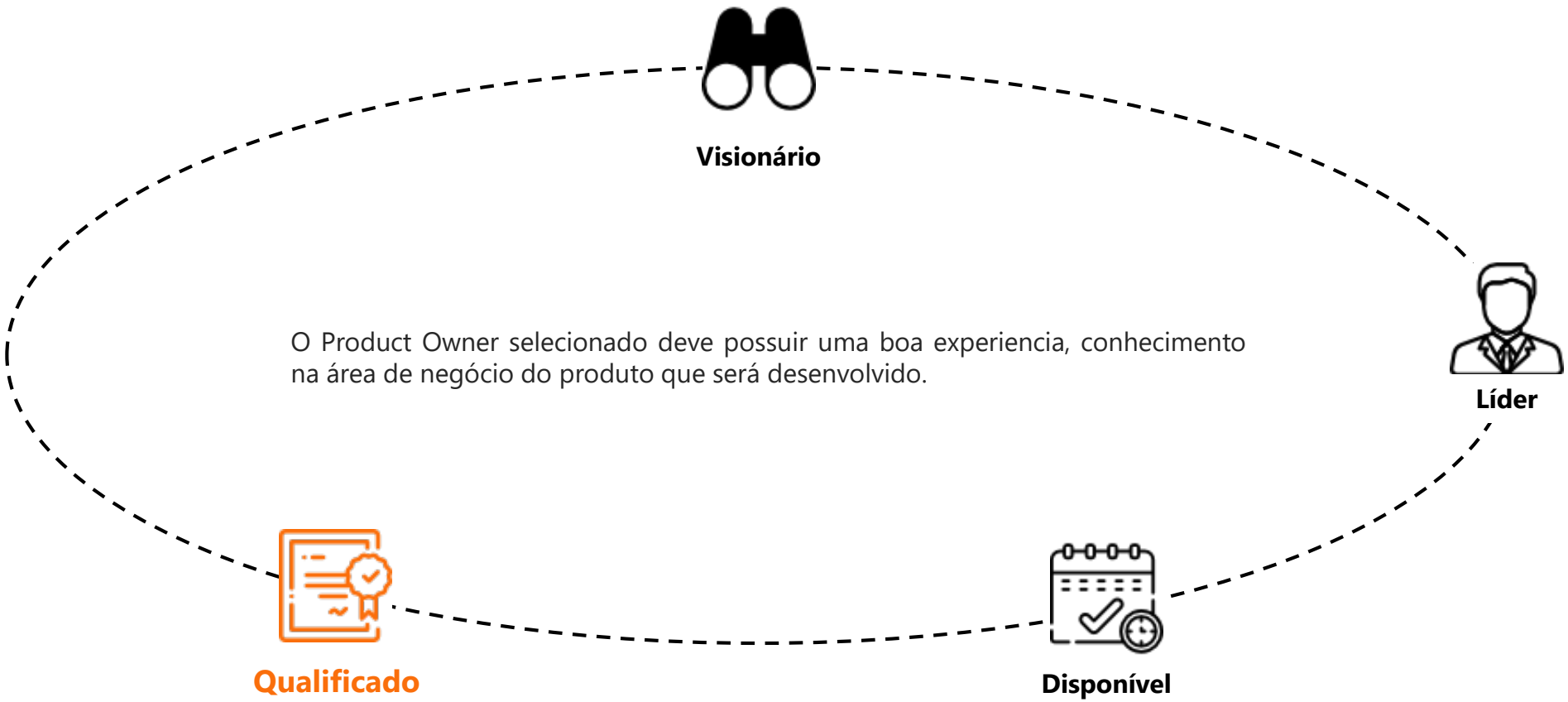
Características do Product Owner

Características



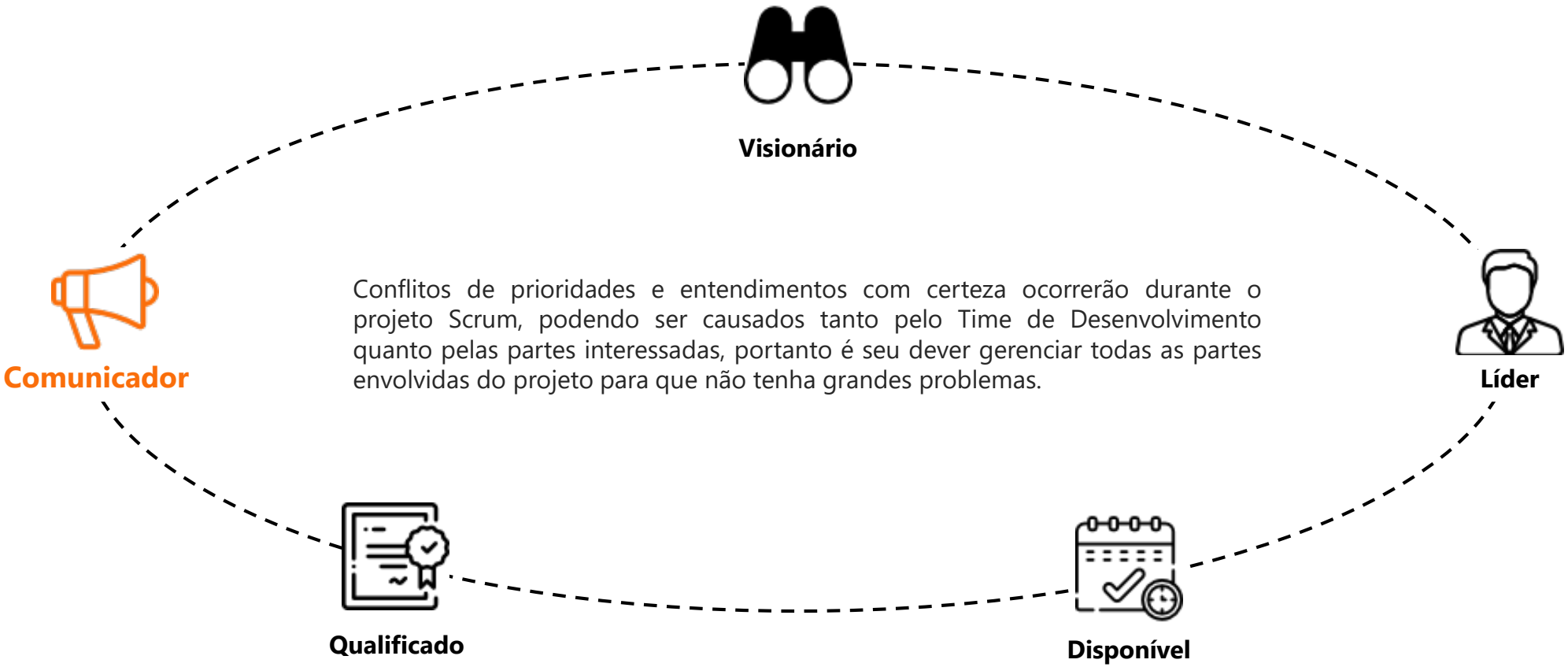
Características do Product Owner

Características



Características do Product Owner

Características



Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓**Lição 4: O Scrum Master**
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O Scrum Master

Quem é

1. Competente em **Soft Skills**, apresentando competências pessoais e comportamentais como **comunicação**, **facilitação e política**.

O Scrum Master

Quem é

1. Competente em **Soft Skills**, apresentando competências pessoais e comportamentais como **comunicação**, **facilitação e política**.

2. **Observa, identifica e resolve**, problemas durante o processo.

O Scrum Master

Quem é

1. Competente em **Soft Skills**, apresentando competências pessoais e comportamentais como **comunicação**, **facilitação e política**.

2. **Observa, identifica e resolve**, problemas durante o processo.

3. Visa **aumentar a responsabilidade e capacidade do time** Scrum em resolver os problemas e maximizar resultados.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓**Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master**
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Responsabilidades do Scrum Master

O que faz?

1. *Facilita o trabalho do time Scrum*

Responsabilidades do Scrum Master

O que faz?

1. *Facilita o trabalho do time Scrum*
2. *Promove as mudanças organizacionais necessárias*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades do Scrum Master

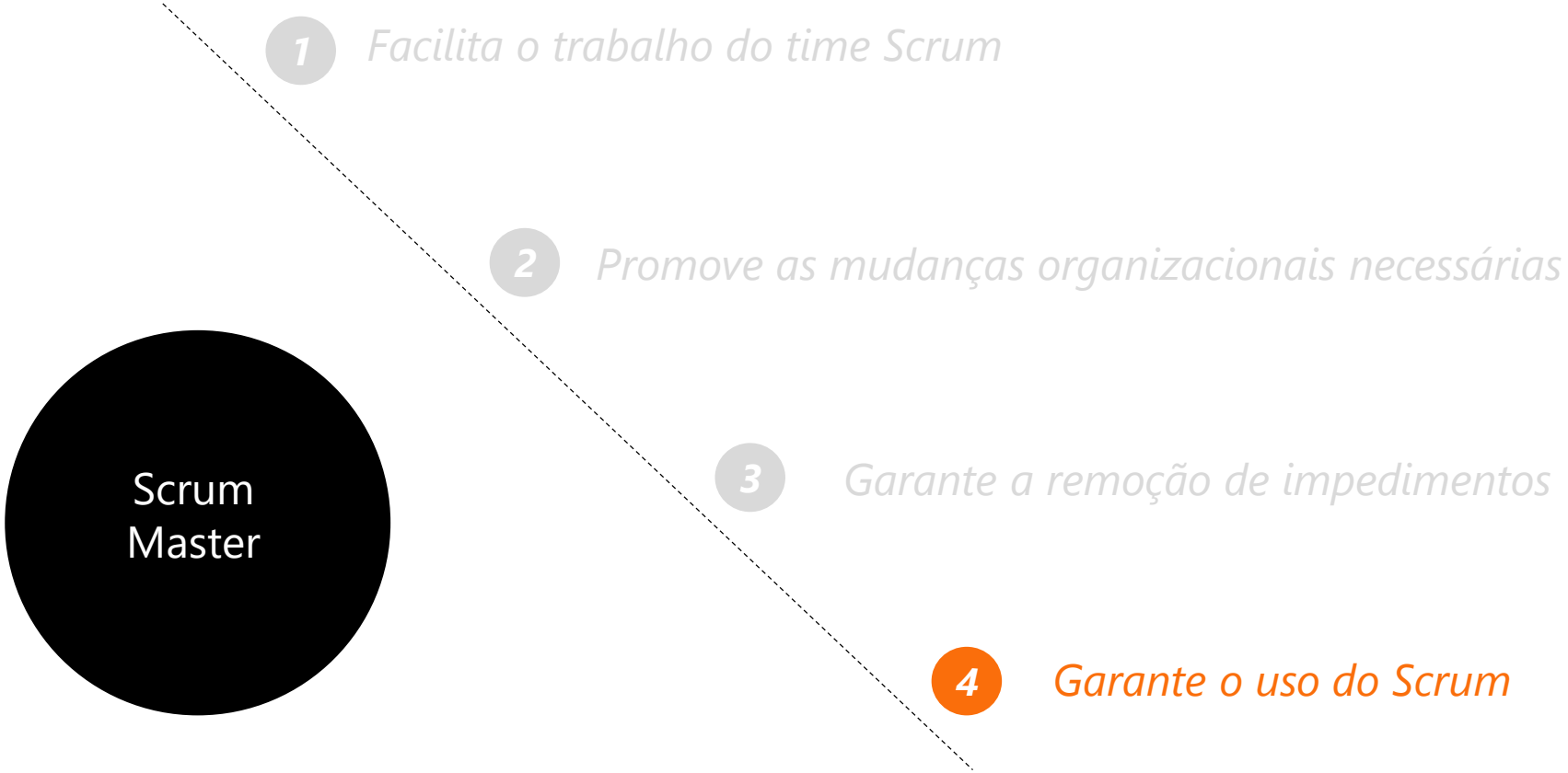
O que faz?

Scrum Master

1. *Facilita o trabalho do time Scrum*
2. *Promove as mudanças organizacionais necessárias*
3. *Garante a remoção de impedimentos*

Responsabilidades do Scrum Master

O que faz?



Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓**Lição 6: Características do Scrum Master**
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master

Responsável

Deve fazer o possível pelo sucesso do projeto e sempre assumir suas responsabilidades sem expor a Equipe de Desenvolvimento.

Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master

Responsável

Conhecimento técnico

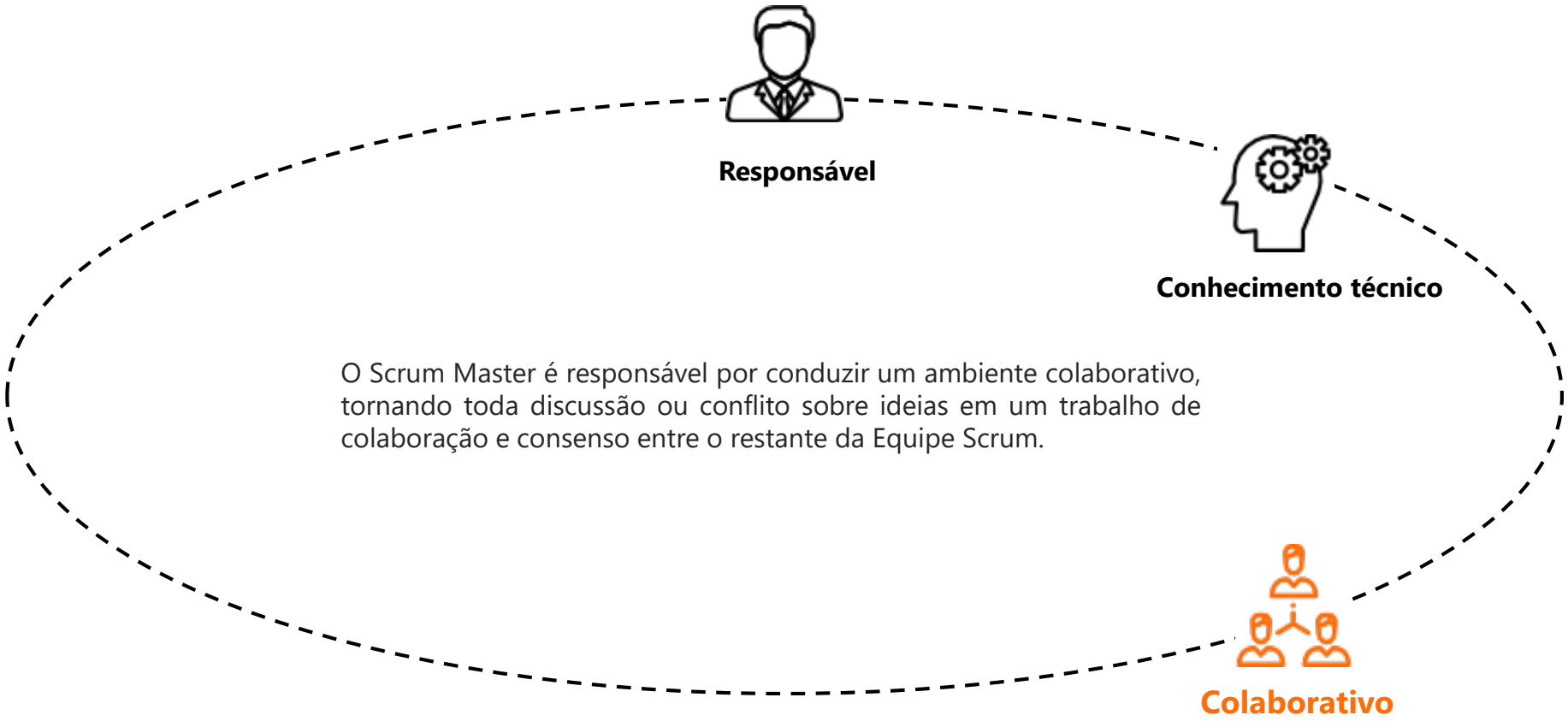
Além de ser um especialista em Scrum, ele deve ter um bom embasamento técnico para que possa apoiar melhor a Equipe de Desenvolvimento, além de gerar uma relação de confiança melhor ainda entre si e a Equipe de Desenvolvimento.

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

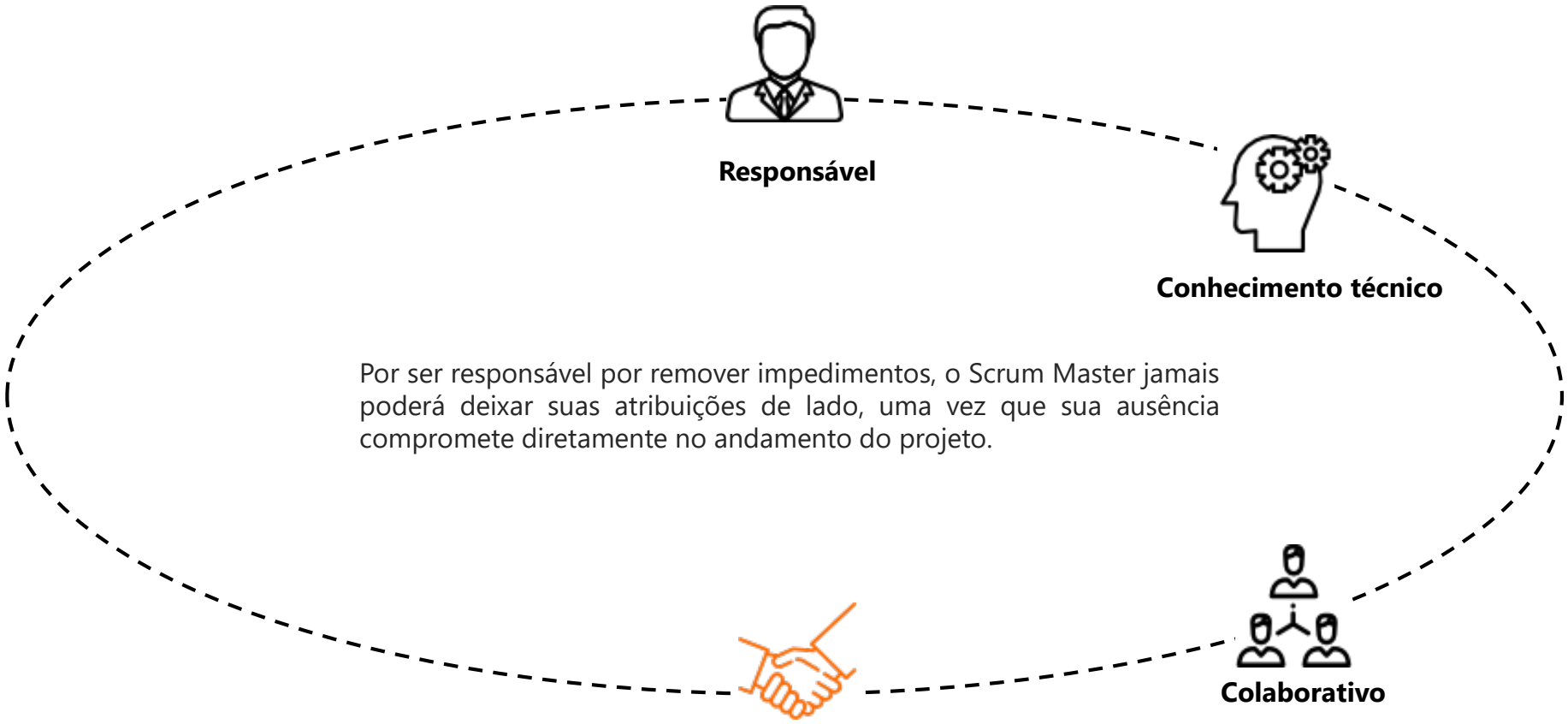
Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master



Características do Scrum Master

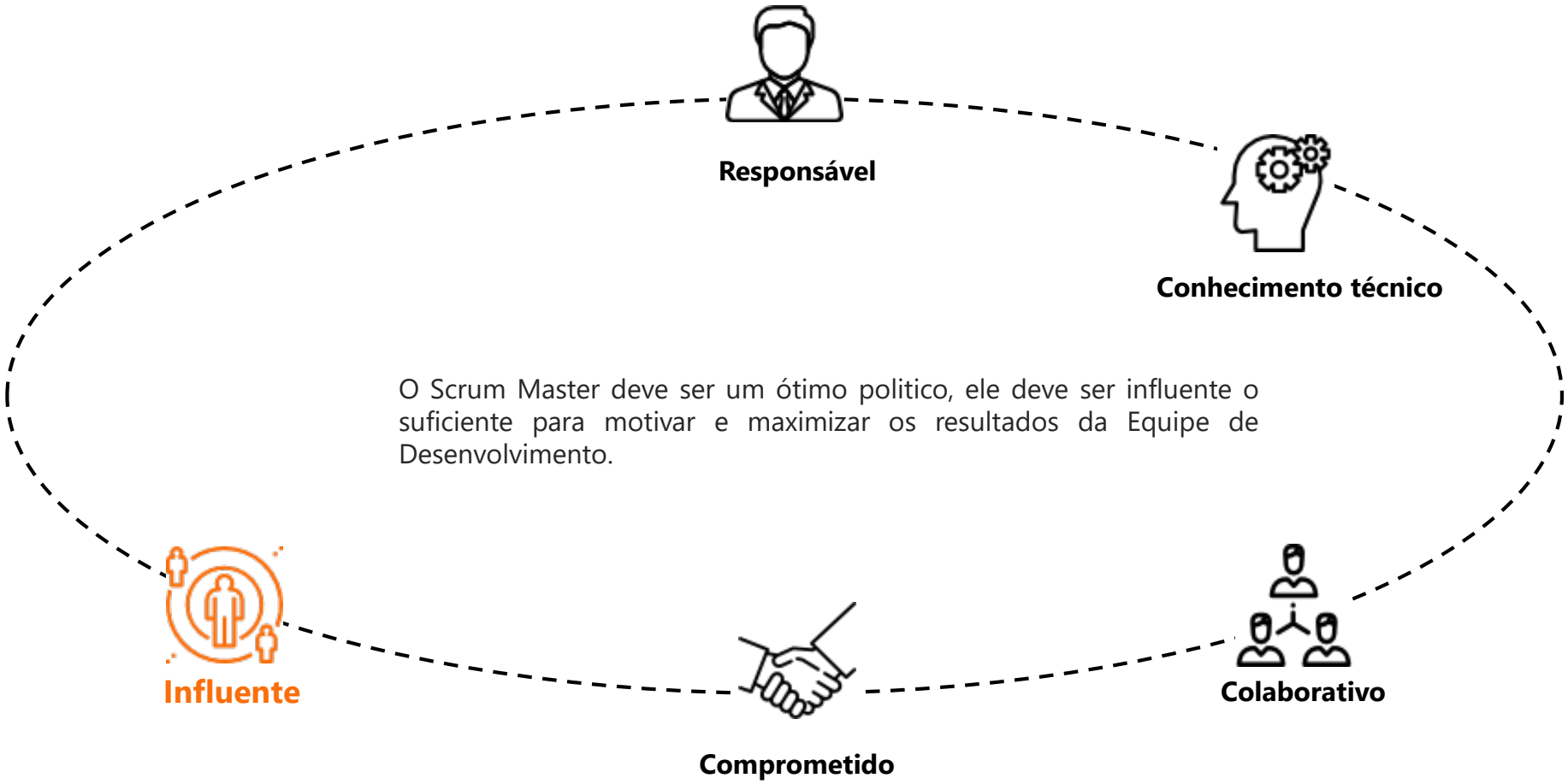
Um bom Scrum Master



MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master

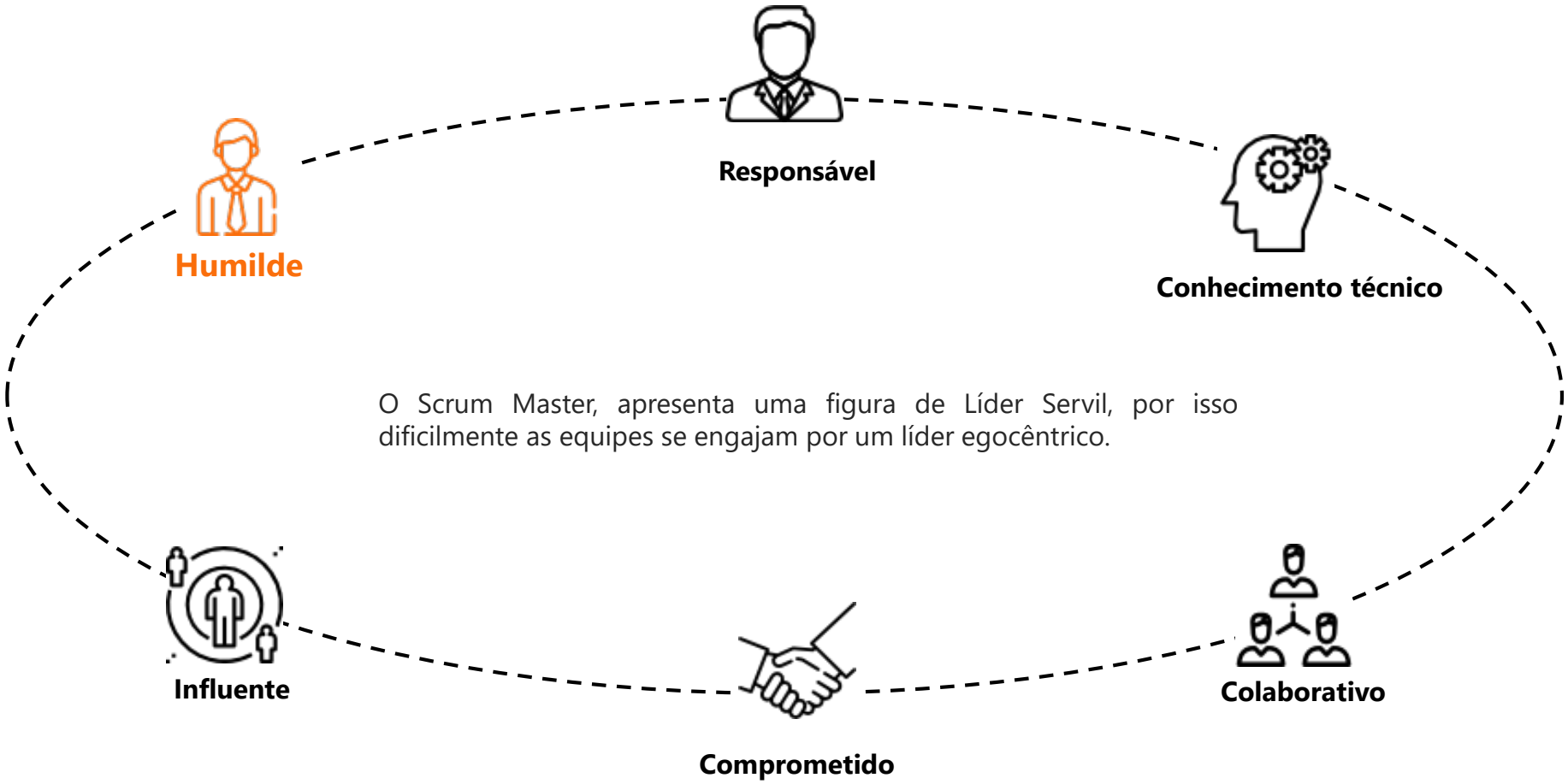


MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Características do Scrum Master

Um bom Scrum Master



MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓**Lição 7: A equipe de Desenvolvimento**
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

A Equipe de Desenvolvimento

Quem é

1. A Equipe de Desenvolvimento é composta pelas pessoas que serão responsáveis pelo **desenvolvimento de um produto.**

A Equipe de Desenvolvimento

Quem é

1. A Equipe de Desenvolvimento é composta pelas pessoas que serão responsáveis pelo **desenvolvimento de um produto.**

2. Determinarão **o que e como fazer** para **transformar os requisitos** do Product Backlog em **Incrementos do Produto.**

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓**Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento**
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

1. *Planeja o trabalho*

Equipe de Desenvolvimento

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

1. *Planeja o trabalho*
2. *Realiza o desenvolvimento do produto*

Equipe de Desenvolvimento

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

1. *Planeja o trabalho*
2. *Realiza o desenvolvimento do produto*
3. *Colabora com o Product Owner*

Equipe de Desenvolvimento

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

1. *Planeja o trabalho*
2. *Realiza o desenvolvimento do produto*
3. *Colabora com o Product Owner*
4. *Percebe e relata os impedimentos ao Scrum Master*

Equipe de Desenvolvimento

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

Equipe de Desenvolvimento

1. *Planeja o trabalho*
2. *Realiza o desenvolvimento do produto*
3. *Colabora com o Product Owner*
4. *Percebe e relata os impedimos ao Scrum Master*
5. *Recolhe o feedback do produto/serviço*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Responsabilidades Equipe de Desenvolvimento

O que faz?

Equipe de Desenvolvimento

1. *Planeja o trabalho*
2. *Realiza o desenvolvimento do produto*
3. *Colabora com o Product Owner*
4. *Percebe e relata os impedimos ao Scrum Master*
5. *Recolhe o feedback do produto/serviço*
6. *Possibilita a entrega de valor frequente*

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

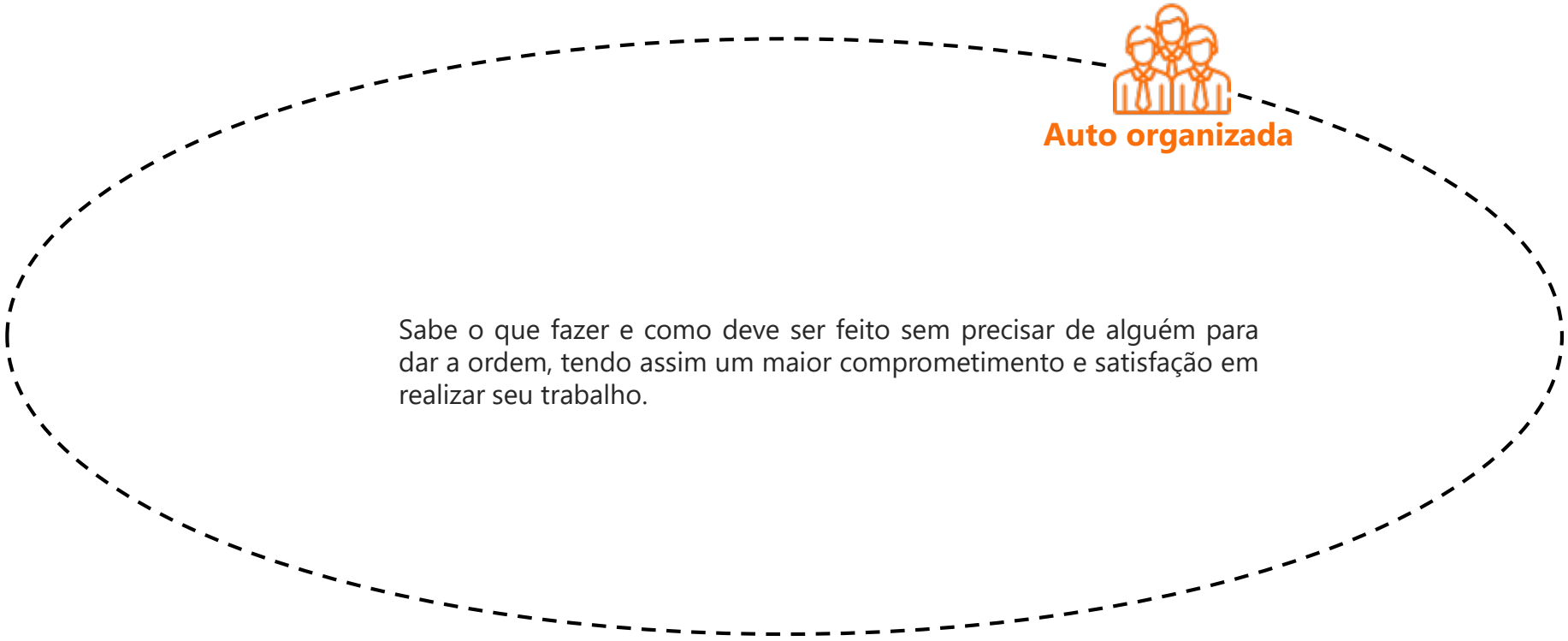
Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓**Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento**
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe

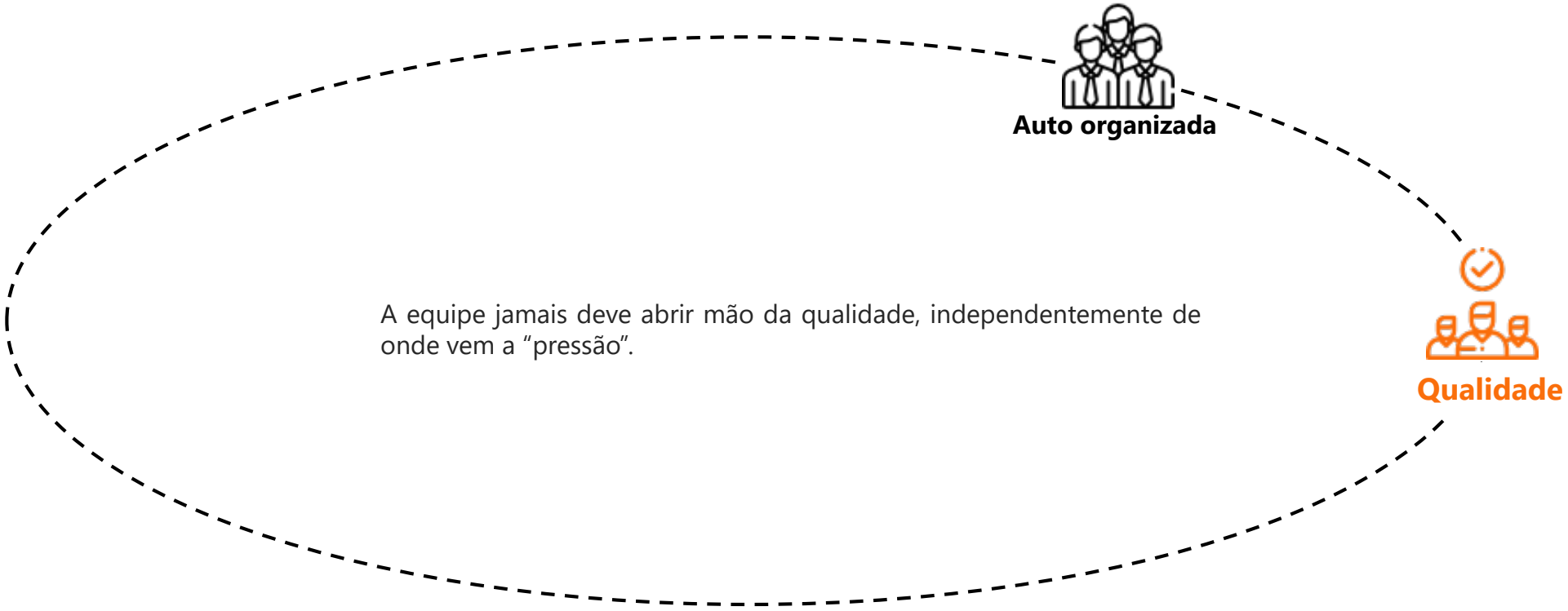


MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe

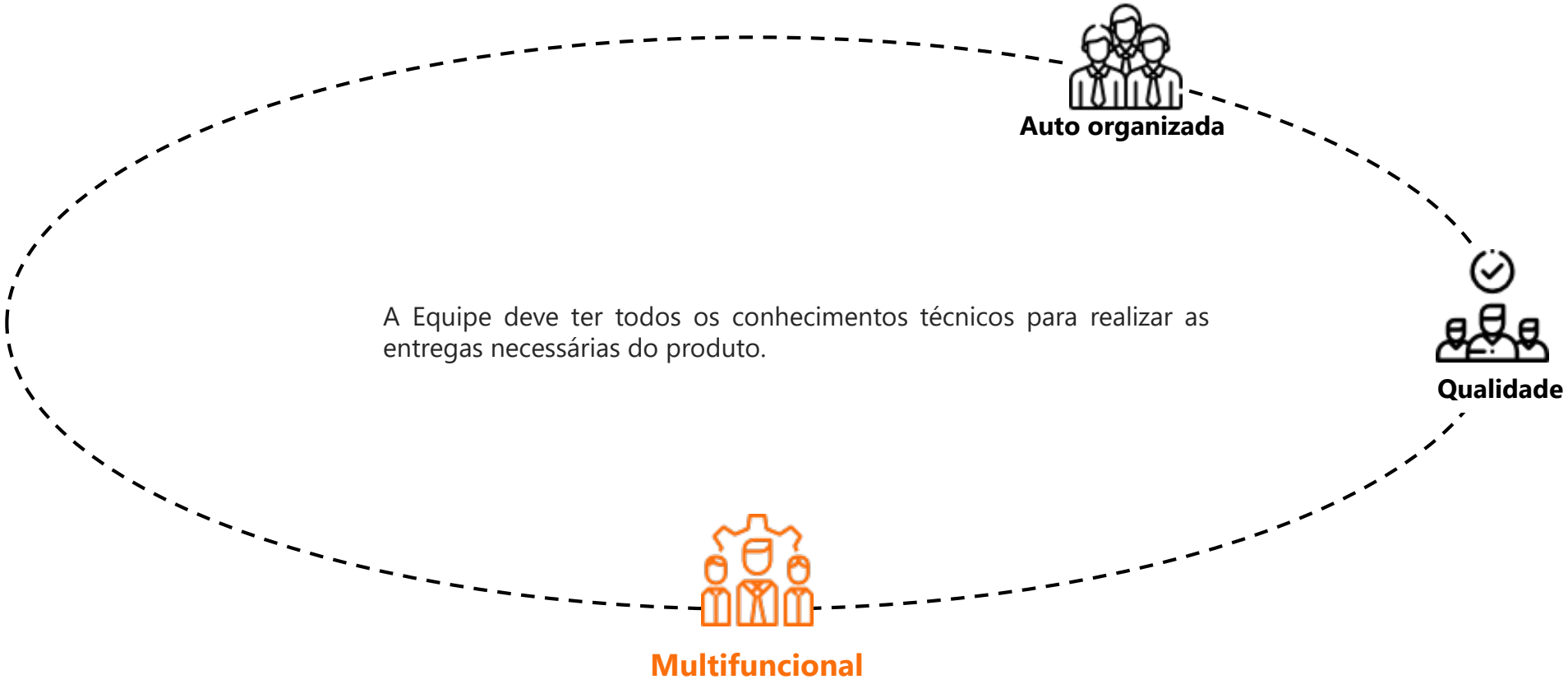


MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe

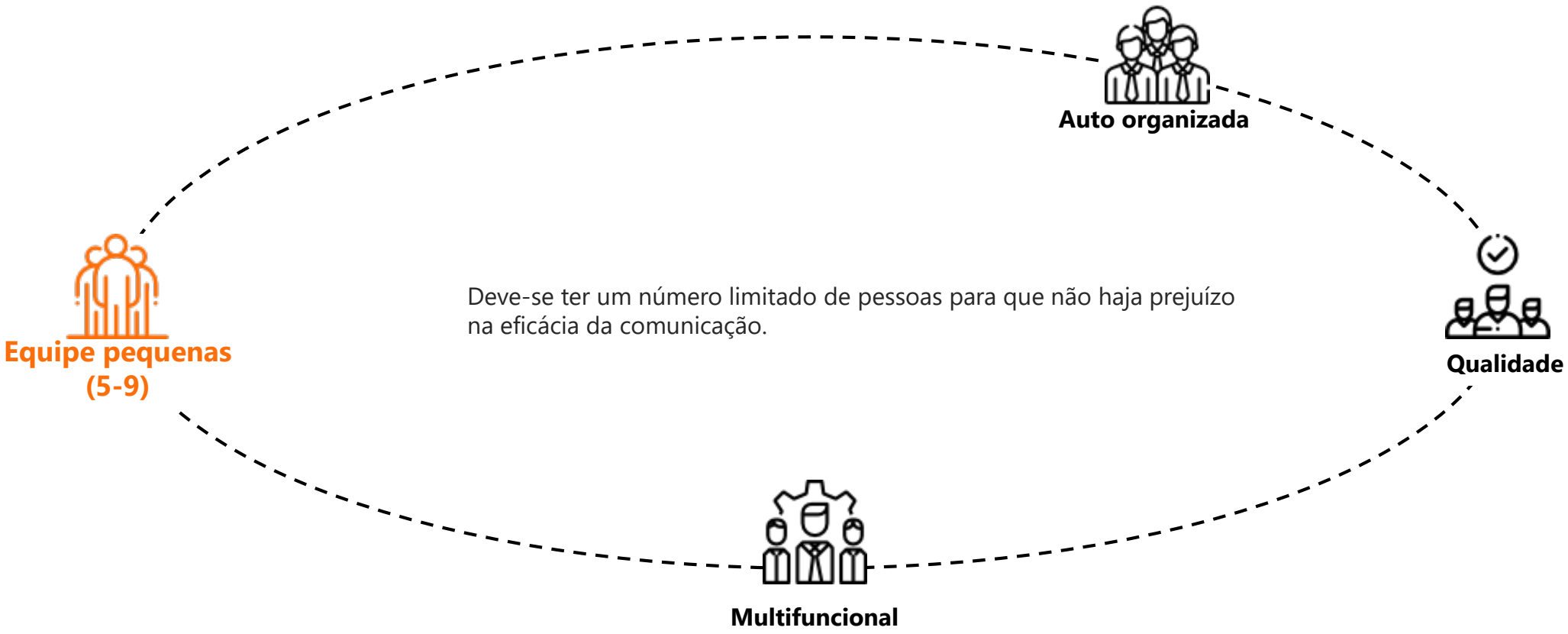


MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe

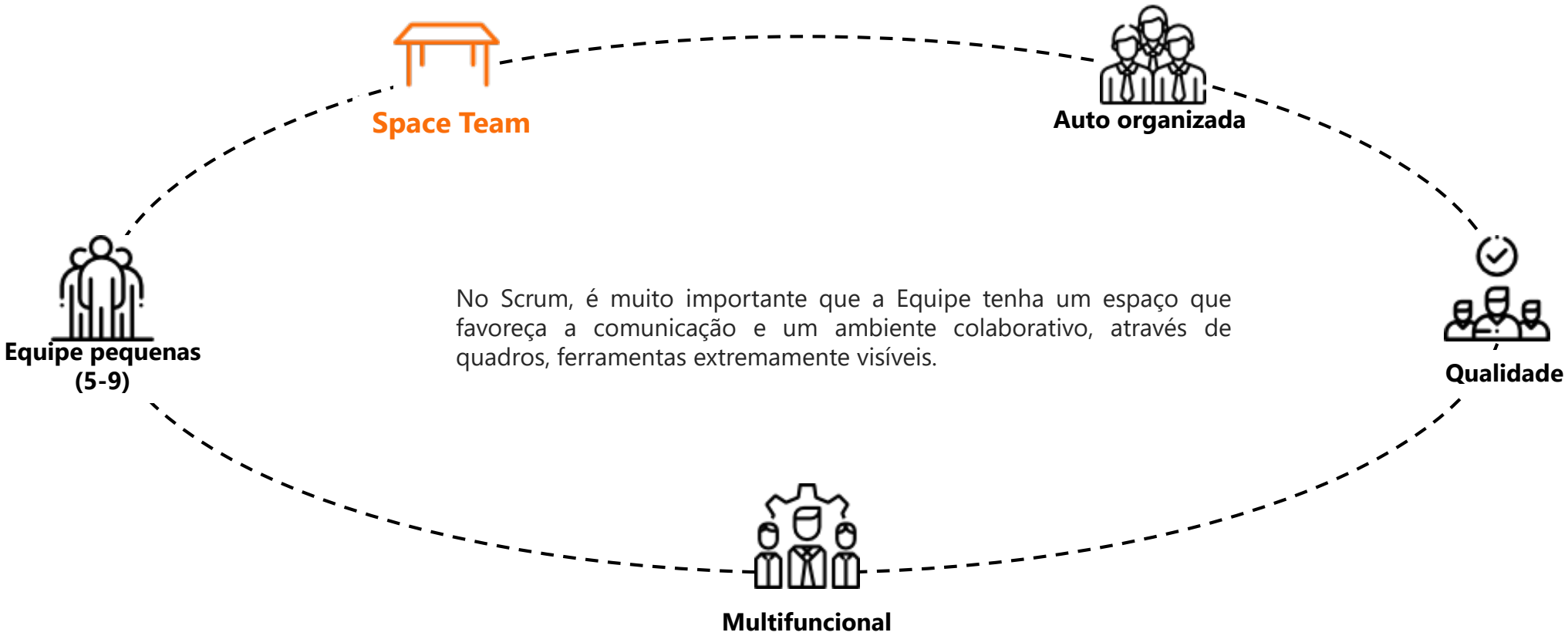


MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Características da Equipe de Desenvolvimento

Uma boa Equipe



No Scrum, é muito importante que a Equipe tenha um espaço que favoreça a comunicação e um ambiente colaborativo, através de quadros, ferramentas extremamente visíveis.

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓**Lição 10: O papel do gerente tradicional**
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O papel do Gerente de Projetos Tradicional

O que faz

Elaborar Planos de Projeto	Conduzir a Execução do Projeto	Monitorar e controlar o projeto
Medir o Desempenho do Projeto	Relacionamento com Os Stakeholders	Gestão das Áreas de Conhecimento

O papel do Gerente de Projetos Tradicional

Papéis

Ponto a ser Gerenciado	Product Owner	Time de Desenvolvimento	Scrum Master
Clientes e demais partes do projeto	X		
Retorno sobre o Investimento			
Estimativas e previsões	X	X	
Riscos	X	X	X
Tarefas de desenvolvimento do produto		X	
Impedimento no trabalho			X
Relacionamento e motivação da equipe			X
Necessidade/objetivos dos negócios	X		

Módulo 2

Papéis Scrum

- ✓Lição 1: O Product Owner
- ✓Lição 2: Responsabilidades do Product Owner
- ✓Lição 3: Características do Product Owner
- ✓Lição 4: O Scrum Master
- ✓Lição 5: Responsabilidades do Scrum Master
- ✓Lição 6: Características do Scrum Master
- ✓Lição 7: A equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 8: Responsabilidades da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 9: Características da Equipe de Desenvolvimento
- ✓Lição 10: O papel do gerente tradicional
- ✓**Lição 11: Questões comentadas**

Questões comentadas

Questão 1

O dono do Produto não está com tempo suficiente para esclarecer as dúvidas do Time de Desenvolvimento. Neste caso, o que o Scrum Master deveria fazer?

a) A medida mais correta seria relatar o problema para a gerência sênior.

b) O Scrum Master deve alertar o Dono do Produto que o Time de Desenvolvimento precisa do seu apoio para esclarecer duvidas.

c) O Scrum Master deve verificar com o Time de Desenvolvimento todas as dúvidas e problemas e agendar uma reunião com o Dono do Produto.

d) O Scrum Master deve gerar um relatório com todos os impactos em função da ausência do Dono do Produto e enviar para o Gerente Sênior.

Questões comentadas

Questão 1

O dono do Produto não está com tempo suficiente para esclarecer as dúvidas do Time de Desenvolvimento. Neste caso, o que o Scrum Master deveria fazer?

a) A medida mais correta seria relatar o problema para a gerência sênior.

b) O Scrum Master deve alertar o Dono do Produto que o Time de Desenvolvimento precisa do seu apoio para esclarecer duvidas.

c) O Scrum Master deve verificar com o Time de Desenvolvimento todas as dúvidas e problemas e agendar uma reunião com o Dono do Produto.

d) O Scrum Master deve gerar um relatório com todos os impactos em função da ausência do Dono do Produto e enviar para o Gerente Sênior.

Comentário: É muito importante que todos compreendam bem o funcionamento do Scrum. O dono do Produto precisa estar disponível para o Time de Desenvolvimento, pois, caso contrário, o resultado pode ser um produto de baixa qualidade e aderência ao negócio do cliente.

Questões comentadas

Questão 2

É muito importante que uma Equipe Scrum enfrente os conflitos em vez de evitá-los. De acordo com esse princípio, qual técnica deve ser aplicada pelo Scrum Master para mediar e resolver conflitos entre os membros da Equipe?

a) Escuta ativa
b) Discutir o problema com os outros
c) Comunicação não verbal
d) Tomar e comunicar a decisão

Questões comentadas

Questão 2

É muito importante que uma Equipe Scrum enfrente os conflitos em vez de evitá-los. De acordo com esse princípio, qual técnica deve ser aplicada pelo Scrum Master para mediar e resolver conflitos entre os membros da Equipe?

a) Escuta ativa
b) Discutir o problema com os outros
c) Comunicação não verbal
d) Tomar e comunicar a decisão

Comentário: Um bom Scrum Master será um ótimo mediador de conflitos se, além de aplicar bem as técnicas de resolução de conflitos, também for forte em outras soft skills como: Escuta ativa, inteligência emocional e técnicas de negociação

Questões comentadas

Questão 3

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão executando uma interminável série de Sprints, sentindo-se desconectados e isolados da versão de entrega/release planejada. Como Scrum Master, o que você deve fazer para reduzir essa sensação de isolamento e desconexão da Equipe?

a) Adicionar ferramentas de Feedback.

b) Tornar o Product Backlog visível a todos.

c) Tornar o Sprint Backlog mais visível.

d) Criar um espaço ágil da Equipe.

Questões comentadas

Questão 3

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão executando uma interminável série de Sprints, sentindo-se desconectados e isolados da versão de entrega/release planejada. Como Scrum Master, o que você deve fazer para reduzir essa sensação de isolamento e desconexão da Equipe?

a) Adicionar ferramentas de Feedback.

b) Tornar o Product Backlog visível a todos.

c) Tornar o Sprint Backlog mais visível.

d) Criar um espaço ágil da Equipe.

Comentário: Criar um espaço de equipe ágil ajuda, mas, no caso desta Equipe de Desenvolvimento, o artefato principal do espaço que resolve o problema é o Product Back. É através deste que a Equipe terá uma melhor visibilidade do que já foi feito e do que ainda falta ser feito.

Questões comentadas

Questão 4

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão tendo alguns problemas de relacionamento e dividiram em dois grupos com ideias, pensamentos e comportamentos diferentes. Cada grupo reclama da atitude do outro grupo para o Scrum Master. Qual é a melhor opção que o Scrum Master deve tomar para lidar com esse conflito?

a) Agendar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para o conflito ser resolvido pela própria Equipe.

b) Ser enérgico e remover da Equipe os membros causadores do conflito.

c) Agendar e mediar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para que eles discutam o motivo do conflito e tentem chegar a um acordo.

d) Orientar a Equipe de Desenvolvimento a se reunir, a chegar a um acordo e a comunicar o Scrum Master depois.

Questões comentadas

Questão 4

Os membros da Equipe de Desenvolvimento estão tendo alguns problemas de relacionamento e dividiram em dois grupos com ideias, pensamentos e comportamentos diferentes. Cada grupo reclama da atitude do outro grupo para o Scrum Master. Qual é a melhor opção que o Scrum Master deve tomar para lidar com esse conflito?

a) Agendar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para o conflito ser resolvido pela própria Equipe.

b) Ser enérgico e remover da Equipe os membros causadores do conflito.

c) Agendar e mediar uma reunião com a Equipe de Desenvolvimento para que eles discutam o motivo do conflito e tentem chegar a um acordo.

d) Orientar a Equipe de Desenvolvimento a se reunir, a chegar a um acordo e a comunicar o Scrum Master depois.

Comentário: Esse tipo de conflito deve ser resolvido preferencialmente pela própria Equipe, tentando entender o real motivo do conflito ou tentar conciliar as diferenças com o Scrum Master.

Questões comentadas

Questão 5

Como o Scrum Master contribui de forma efetiva para garantir uma maior produtividade do Time de Desenvolvimento?

a) Garantindo que a reunião diária aconteça todos os dias no mesmo local e horário.
b) Garantindo que todos os envolvidos no projeto tenham um entendimento correto sobre o framework Scrum.
c) Prevenindo mudanças no Backlog da Sprint após o seu inicio.
d) Apoiando as decisões do Time de Desenvolvimento e removendo seus impedimentos .

Questões comentadas

Questão 5

Como o Scrum Master contribui de forma efetiva para garantir uma maior produtividade do Time de Desenvolvimento?

a) Garantindo que a reunião diária aconteça todos os dias no mesmo local e horário.

b) Garantindo que todos os envolvidos no projeto tenham um entendimento correto sobre o framework Scrum.

c) Prevenindo mudanças no Backlog da Sprint após o seu inicio.

d) Apoiando as decisões do Time de Desenvolvimento e removendo seus impedimentos.

Comentário: O Scrum Master é um "Líder Servidor" e ajuda o Time de Desenvolvimento removendo impedimentos e solucionando problemas que possam surgir durante a execução do projeto.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Eventos Scrum

Módulo 3

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓**Lição 1: Visão geral dos eventos**
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

Visão geral dos eventos

Importância

EVENTOS SCRUM

Os eventos Scrum são utilizados para **criar uma rotina** e **minimizar qualquer outra reunião** que não sejam as definidas pelo Scrum. Todos os eventos possuem **duração máxima** e são realizados com **transparência** e **inspeção** criteriosa.

Visão geral dos eventos

Os Eventos Scrum

Módulo 3

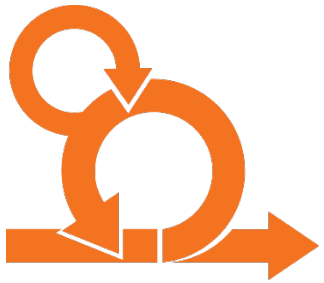
Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓**Lição 2: O que é o Sprint?**
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O que é o Sprint?

Definição

Sprint é o ciclo de desenvolvimento, a iteração, que se repete ao longo de um projeto, um atrás do outro. A cada Sprint tem um objetivo a ser alcançado (Sprint Goal), com inicio, meio e fim bem definidos.



SPRINT

"Mini projeto"

Dentro de cada Sprint, existe a Sprint Planning (primeiro dia), Daily Scrum (em cada dia) e as reuniões de Sprint Review e Sprint Retrospective.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

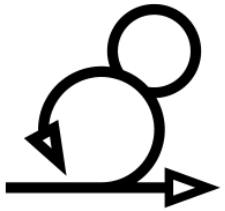
Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓**Lição 3: O que acontece no Sprint?**
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O que acontece no Sprint?

Em cada Sprint



Sprint

O que acontece no Sprint?

Em cada Sprint

Planejamento do
SPRINT

O que será feito?
Em quanto tempo?

O que acontece no Sprint?

Em cada Sprint

Planejamento do
SPRINT

Desenvolve um
Incremento do Produto

O que acontece no Sprint?

Em cada Sprint

Coletar o feedback do produto

O que acontece no Sprint?

Em cada Sprint

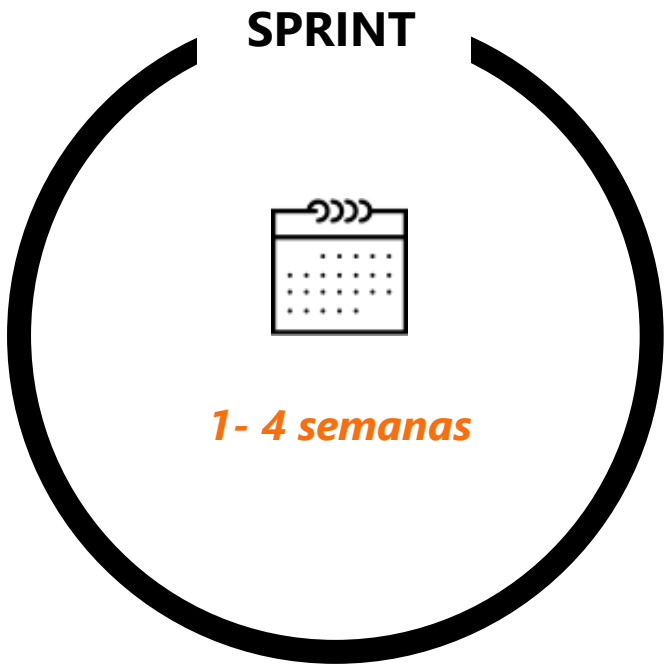
Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓**Lição 4: Time-boxed do Sprint**
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O Time-boxed do Sprint

Duração



Time-boxes – Os sprints tem datas de início e fim especificadas, dentro desse período a equipe deve trabalhar numa velocidade sustentável para completar o que foi acordado, atingindo o Sprint Goal.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Criação do ritmo de trabalho cria uma regulação, ou seja, um padrão, otimizando assim, o desenvolvimento do produto e sua organização.

Demonstrar Progresso

Força a priorização

Calculo da Velocidade do Time de Desenvolvimento

Motiva o fechamento

Evita Perfeccionismo Desnecessário

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Demonstrar Progresso

Força a priorização

Cálculo da velocidade do Time de Desenvolvimento

A duração fixa do sprint proporciona tal medição, facilitando seu planejamento.

Motiva o fechamento

Evita Perfeccionismo Desnecessário

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Demonstrar Progresso

Por ser tratado como "mini projetos", ao final de cada Sprint será entregue um bloco importante do trabalho, assegurando um progresso mensurável e valioso.

Força a priorização

Calculo da velocidade do Time de Desenvolvimento

Motiva o fechamento

Evita Perfeccionismo Desnecessário

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Demonstrar Progresso

Força a priorização

Calculo da Velocidade do Time de Desenvolvimento

Motiva o fechamento

Com uma data final conhecida, há um maior senso de urgência para completar o trabalho.

Evita Perfeccionismo Desnecessário

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Demonstrar Progresso

Força a priorização

Reforça a ideia de priorizar e realizar a menor quantidade de trabalho, o que é mais importante.

Calculo da Velocidade do Time de Desenvolvimento

Motiva o fechamento

Evita Perfeccionismo Desnecessário

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

O Time-boxed do Sprint

Vantagens

Criar ritmo e disciplina no Trabalho do Time de Desenvolvimento

Demonstrar Progresso

Força a priorização

Calculo da Velocidade do Time de Desenvolvimento

Motiva o fechamento

Evita Perfeccionismo Desnecessário

Delimita um tempo e uma função bem estabelecida, evitando que haja um excesso de trabalho desnecessário.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

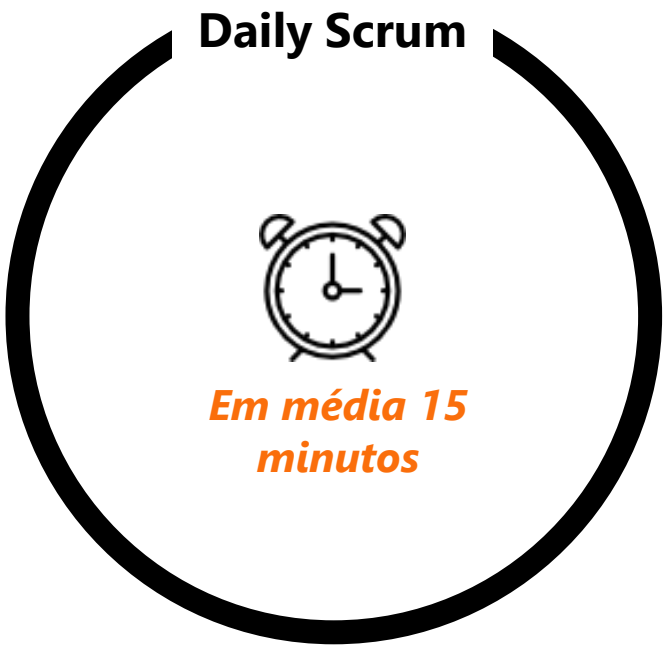
Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓**Lição 5: O que é o Daily Scrum**
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O que é o Daily Scrum?

Fundamento



Definição – Daily Scrum é uma reunião que é realizada diariamente, durante o ciclo do sprint, no qual os membros do Time de Desenvolvimento conseguem ter visibilidade no trabalho realizado e a realizar, comunicação sobre esse trabalho e informar quais impedimentos, obstáculos estão atrapalhando.

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓**Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum**
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O que é o Daily Scrum?

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado

O que foi feito?
O que será feito?
Quais são os impedimentos?

Tais perguntas permitem que a reunião não se estenda.

O que é o Daily Scrum?

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado

Informar os impedimentos ao Scrum Master

Informe o impedimento ao Scrum Master assim que identificado, para que possa ser tratado o mais rápido possível, não espere pela Daily Scrum.

O que é o Daily Scrum?

Cuidados

Tem que estar atento em:

Respeitar o tempo estipulado

Informar os impedimentos ao Scrum Master

Foco e atenção

Nenhum outro trabalho deve acontecer durante a reunião, para que se alcance nível de concentração ideal.

Voitto

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓**Lição 7: Revisão do Sprint**
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

Revisão do Sprint

Características

Objetivo – A Sprint Review, tem como objetivo obter o Feedback sobre o Incremento do Produto produzido no decorrer da Sprint, fornecendo um olhar verdadeiro e transparente sobre o estado atual do produto.

Quando acontece? No final de cada Sprint, antes da reunião de Sprint Retrospective. Uma das vantagens de realizar essa reunião a cada Sprint é que permite correções de curso frequentes garantindo que o projeto esteja na direção certa.

Quem participa? Clientes do projeto, Time de Desenvolvimento, Product Owner e o Scrum Master.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Revisão do Sprint

Como é

Sprint Review

O que é apresentado

O foco da reunião é a demonstração do Incremento do Produto, logo deve-se evitar quaisquer tipos de documentos que não fazem parte do produto e explicações excessivas.

Resultados

O feedback obtido será essencial para o Product Owner adicionar, remover ou alterar os itens do Product Back Log.

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓**Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint**
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

Como fazer a revisão do Sprint

Pré trabalho

Para realizar a Sprint Review é necessário...

Determinar quem convidar

Como fazer a revisão do Sprint

Pré trabalho

Para realizar a Sprint Review é necessário...

Determinar quem convidar

Agendar a atividade

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como fazer a revisão do Sprint

Pré trabalho

Para realizar a Sprint Review é necessário...

Determinar quem convidar

Agendar a atividade

Confirmar o trabalho

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Como fazer a revisão do Sprint

Pré trabalho

Para realizar a Sprint Review é necessário...

Determinar quem convidar

Agendar a atividade

Confirmar o trabalho

Preparar a demonstração

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Como fazer a revisão do Sprint

Pré trabalho

Para realizar a Sprint Review é necessário...

Determinar quem convidar

Agendar a atividade

Confirmar o trabalho

Preparar a demonstração

Designar funções

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Módulo 3

Eventos Scrum

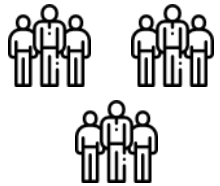
- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓**Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint**
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

Os cuidados da revisão do Sprint

Atenção!

Aprovação

Audiência Esporádica



Múltiplos times

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

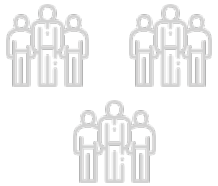
Os cuidados da revisão do Sprint

Atenção!

Aprovação

A sprint review não deve ser um evento formal para aprovação de itens, antes mesmo dessa reunião o Product Owner deve revisar o trabalho para determinar se está pronto.

Audiência Esporádica



Múltiplos times

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

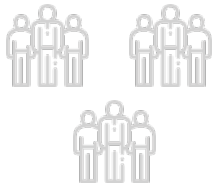
Os cuidados da revisão do Sprint

Atenção!

Aprovação

Audiência Esporádica

A sprint review é uma atividade de inspeção e adaptação, por isso é importante que as partes interessadas participem da reunião. É a função do Time Scrum construir incrementos dos produtos que sejam valiosos garantindo o interesse de todos.



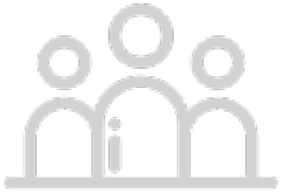
Múltiplos times

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Os cuidados da revisão do Sprint

Atenção!

Aprovação



Audiência Esporádica

Múltiplos times

Uma boa abordagem de reunião para projetos que trabalham como múltiplos times é a realização de uma sprint review conjunta. Com este cenário, os Stakeholders comparecerão apena a uma reunião ao invés de muitas, proporcionando uma visão geral do produto.

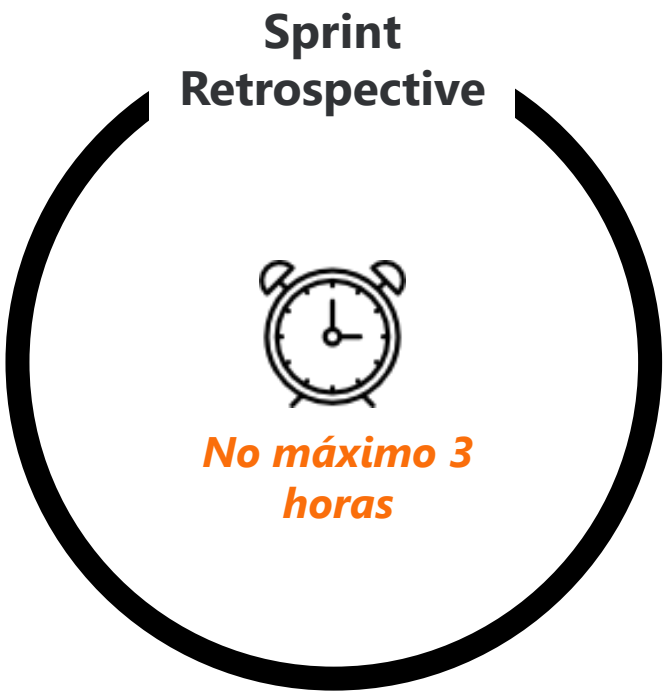
Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓**Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint**
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

O que é a Retrospectiva do Sprint

Características



Objetivo – Na retrospectiva do Sprint é discutido o que deu certo e o que errado, na intenção da busca da melhoria contínua de como a Equipe de Desenvolvimento realizar seu trabalho.

Quando acontece? No final de cada Sprint, depois da reunião de revisão do sprint

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓**Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint**
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint

Quem participa da Retrospectiva da Sprint

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Time de Desenvolvimento

Quem participa da Retrospectiva da Sprint

Por que participa?

Scrum Master

Ele é uma parte integral do processo e o responsável por fazer a metodologia Scrum funcionar, apontando onde a equipe não está aderindo ao processo e dando novas ideias e sugestões para a Equipe.

Product Owner

Time de Desenvolvimento

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Quem participa da Retrospectiva da Sprint

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Ele é a ponte através do qual os requisitos fluem para a equipe, por isso, ele servirá para auxiliar o Time de Desenvolvimento em caso de dúvidas ou efetivação dos itens que estão sendo separados na reunião de planejamento, garantido que a equipe melhore seu processo.

Time de Desenvolvimento

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Quem participa da Retrospectiva da Sprint

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Time de Desenvolvimento

Os membros da Equipe de Desenvolvimento participam efetivamente do projeto, são eles os conhecedores dos processos a ser realizados e portanto, essenciais para identificar as melhorias no processo.

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓**Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint**

Como é a Retrospectiva do Sprint

Como é

- ✓ O que funcionou bem nesse sprint e e que queremos continuar fazendo?
- ✓ O que não funcionou bem nesse sprint e que devemos parar de fazer?
- ✓ O que deveríamos começar a fazer ou melhorar?

Resolvida essas questões, o Time de Desenvolvimento seguem para o próximo Sprint já com as **melhorias aperfeiçoadas.**

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 3

Eventos Scrum

- ✓Lição 1: Visão geral dos eventos
- ✓Lição 2: O que é o Sprint?
- ✓Lição 3: O que acontece no Sprint?
- ✓Lição 4: Time-boxed do Sprint
- ✓Lição 5: O que é o Daily Scrum
- ✓Lição 6: Os cuidados do Daily Scrum
- ✓Lição 7: Revisão do Sprint
- ✓Lição 8: Como fazer a revisão do Sprint
- ✓Lição 9: Os cuidados da revisão do Sprint
- ✓Lição 10: O que é Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 11: Quem participa da Retrospectiva do Sprint
- ✓Lição 12: Como é a Retrospectiva do Sprint
- ✓**Lição 13: Questões comentadas**

Questões comentadas

Questão 1

Das alternativas a seguir, qual delas NÃO é um objetivo da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

a) Reunião de Lições Aprendidas e melhoria contínua, ciclo PDCA.
b) Identificar os membros do Time que foram importantes para o sucesso do Sprint.
c) Criação e implantação de um Plano de Melhorias para a próxima Sprint.
d) Nessa reunião são feitas inspeções e adaptações no processo.

Questões comentadas

Questão 1

Das alternativas a seguir, qual delas NÃO é um objetivo da Reunião de Retrospectiva da Sprint?

a) Reunião de Lições Aprendidas e melhoria contínua, ciclo PDCA.

b) Identificar os membros do Time que foram importantes para o sucesso do Sprint.

c) Criação e implantação de um Plano de Melhorias para a próxima Sprint.

d) Nessa reunião são feitas inspeções e adaptações no processo.

Comentário: O Time de Desenvolvimento é um organismo único, ele é como um todo pelo sucesso e pelo fracasso da Sprint. Não existe um membro melhor ou pior que o outro. Se o Time cumpriu sua missão na Sprint, todos foram responsáveis por isso.

Questões comentadas

Questão 2

Das alternativas a seguir, o que NÃO acontece durante a primeira Sprint?

a) O Time de Desenvolvimento se compromete a entregar a meta da Sprint.

b) O Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcionando.

c) O Time de Desenvolvimento decompõe os itens do Backlog da Sprint.

d) O Time de Desenvolvimento cria um Plano de Desenvolvimento completo para todo o projeto.

Questões comentadas

Questão 2

Das alternativas a seguir, o que NÃO acontece durante a primeira Sprint?

a) O Time de Desenvolvimento se compromete a entregar a meta da Sprint.

b) O Time de Desenvolvimento entrega um incremento de software funcionando.

c) O Time de Desenvolvimento decompõe os itens do Backlog da Sprint.

d) O Time de Desenvolvimento cria um Plano de Desenvolvimento completo para todo o projeto.

Comentário: O Time de Desenvolvimento ou qualquer um Time Scrum não vai criar um plano completo de desenvolvimento para todo o projeto. Essa não é a abordagem empírica do framework Scrum. O que é detalhado são os itens do Backlog da Sprint – e, mesmo assim, podem ainda sofrer mais decomposições durante a execução da Sprint.

Questões comentadas

Questão 3

Por qual motivo as Reuniões Diárias no Scrum devem ocorrer sempre no mesmo local e horário?

a) A reserva da sala precisa ser agendada com 1 semana de antecedência.

b) Em algumas empresas é muito difícil conseguir uma sala disponível.

c) É mais produtivo e simples para o Time se reunir no mesmo local e horário diariamente.

d) Nenhuma das respostas anteriores.

Questões comentadas

Questão 3

Por qual motivo as Reuniões Diárias no Scrum devem ocorrer sempre no mesmo local e horário?

a) A reserva da sala precisa ser agendada com 1 semana de antecedência.

b) Em algumas empresas é muito difícil conseguir uma sala disponível.

c) É mais produtivo e simples para o Time se reunir no mesmo local e horário diariamente.

d) Nenhuma das respostas anteriores.

Comentário: Para o Time de Desenvolvimento, é mais produtivo manter o mesmo local e horário para as Reuniões Diárias. Dessa forma, se torna uma rotina diária que entra automaticamente no fluxo diário das atividades dos membros do Time.

Questões comentadas

Questão 4

Quem precisa estar presente na Reunião de Revisão da Sprint?

a) Scrum Master e o Dono do Produto.

b) Apenas o Time de Desenvolvimento.

c) O Time de Desenvolvimento e os stakeholders.

d) Todo o Time Scrum e os stakeholders.

Questões comentadas

Questão 4

Quem precisa estar presente na Reunião de Revisão da Sprint?

a) Scrum Master e o Dono do Produto.

b) Apenas o Time de Desenvolvimento.

c) O Time de Desenvolvimento e os stakeholders.

d) Todo o Time Scrum e os stakeholders.

Comentário: A Reunião de Revisão da Sprint é o momento em que o Time de Desenvolvimento apresenta para o Dono do Produto e para os stakeholders o que foi desenvolvido durante a Sprint. Neste momento recebem feedback pelo que produziram.

Questões comentadas

Questão 5

O Scrum Master foi convidado para participar de uma Reunião Diária que excedeu o tempo limite de 15 minutos, pois todos falaram ao mesmo tempo. O que o Scrum Master deveria fazer?

a) Verificar se a equipe conhece as regras da Reunião Diária.

b) Interromper imediatamente todas as discussões improdutivas.

c) Introduzir um bastão (ou uma pequena bola). Apenas o membro que detém o bastão ou a bola pode falar.

d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

Questões comentadas

Questão 5

O Scrum Master foi convidado para participar de uma Reunião Diária que excedeu o tempo limite de 15 minutos, pois todos falaram ao mesmo tempo. O que o Scrum Master deveria fazer?

a) Verificar se a equipe conhece as regras da Reunião Diária.

b) Interromper imediatamente todas as discussões improdutivas.

c) Introduzir um bastão (ou uma pequena bola). Apenas o membro que detém o bastão ou a bola pode falar.

d) Todas as alternativas anteriores estão corretas.

Comentário: O Scrum Master deve garantir o correto uso do processo Scrum. Como todos estão falando ao mesmo tempo, introduzir a técnica do bastão pode ser uma ótima solução para o problema.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

A importância do Backlog

Módulo 4

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓**Lição 1: O que são histórias de usuários?**
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que são histórias de usuário?

Itens

Definição: São algumas descrições **breves, claras e objetivas** da **funcionalidade** do produto a ser produzido, sempre na **visão do usuário** (User Stories).

O que são histórias de usuário?

Itens

Definição: São algumas descrições **breves, claras e objetivas** da **funcionalidade** do produto a ser produzido, sempre na **visão do usuário** (User Stories).

Os User Stories são os itens que irão compor o Product Backolog .

O que são histórias de usuário?

Itens

Definição: São algumas descrições **breves, claras e objetivas** da **funcionalidade** do produto a ser produzido, sempre na **visão do usuário** (User Stories).

Os User Stories são os itens que irão compor o Product Backolog .

Escreva histórias como uma **linguagem comum**, evitando a utilização de termos técnicos, facilitando o entendimento para todos.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

O que são histórias de usuário?

Itens

Definição: São algumas descrições **breves, claras e objetivas** da **funcionalidade** do produto a ser produzido, sempre na **visão do usuário** (User Stories).

Os User Stories são os itens que irão compor o Product Backolog .

Escreva histórias como uma **linguagem comum**, evitando a utilização de termos técnicos, facilitando o entendimento para todos.

Exemplo

História

Como um aluno, eu quero consultar rapidamente os artigos do Blog da Voitto.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

O que são histórias de usuário?

Itens

Definição: São algumas descrições **breves, claras e objetivas** da **funcionalidade** do produto a ser produzido, sempre na **visão do usuário** (User Stories).

Os User Stories são os itens que irão compor o Product Backolog .

Escreva histórias como uma **linguagem comum**, evitando a utilização de termos técnicos, facilitando o entendimento para todos.

Exemplo

História

Como um aluno, eu quero consultar rapidamente os artigos do Blog da Voitto.

OBS: Épicos são histórias de usuários muito grandes que podem decompostos em itens menores.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓**Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?**
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro “Extreme Programming Explored”, ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Independente

Um bom User Story deve ser o mais independente possível, ou seja, o User Stories não deve depender de outro para ser executado, o que facilita a estimação, priorização e o planejamento.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Negociável

Bons User Stories contém a essência de qual funcionalidade de negócio é desejada, e por que é desejada, entretanto, permite que seus detalhes sejam negociáveis pelo Scrum Master, Product Owner, Stakeholders e a Equipe de Desenvolvimento. A user story deve conter o porquê e não como implementar.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Valiosa

As Users Stories devem ser valiosas na perspectiva do Product Owner, uma vez que este representa as perspectivas das partes interessadas. Nem todos os itens do Product Backlog serão independentes e nem todos negociáveis, mas todas devem ter valor.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Estimável

É preciso que os itens do backlog sejam estimáveis para que se possa ter uma noção de esforço que o Time de Desenvolvimento precisará e para facilitar o planejamento.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Sucinta

Devem ter um tamanho apropriado para que a Equipe possa avançar no seu trabalho sem demandar muito tempo em somente uma atividade.

Quais são as características de histórias de usuários?

Critérios

Bill Wake, autor do livro "Extreme Programming Explored", ofereceu **6 critérios** (INVEST) para avaliar se os User Stories são adequados para seu uso pretendido.

INVEST

Testável

Sem critérios testáveis, não é possível definir se uma User Story está pronta ao final de cada Sprint.

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓**Lição 3: O que é Product Backlog?**
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que é o Product Backlog?

O que é

Definição – O Product Backlog é uma lista altamente visível e ordenada sobre o que deve ser feito no decorrer do projeto, na qual cada item tem a sua prioridade e é facilmente reorganizada de acordo com os interesses do cliente, portanto essa lista feita pelo Product Owner está em constante alteração. Enquanto houver um produto/serviço sendo desenvolvido, haverá um Product Backlog.

O que é o Product Backlog

Exemplo

#	ITEM DO BACKLOG (USER STORY)
I	Como um contador, eu quero ser capaz de achar os clientes, pelo sobrenome, para que seja possível achar seus perfis mais rápido.
II	Como Administrador do Sistema, eu quero ser capaz de configurar as configurações para que eu controle o acesso.
III	Como Administrador do Sistema, eu quero ser capaz de adicionar novos usuários quando solicitarem.
IV	Como funcionário controlador da entrada de dados, eu quero que o sistema verifique automaticamente minha ortografia.

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓**Lição 4: Quais são as características de um Backlog?**
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Quais são as características do Product Backlog?

Características

Ordenado

Quanto mais alto um item estiver no Product Backlog, maior sua prioridade e, portanto, mais cedo ele será realizado com maior chance de sucesso.

Quais são as características do Product Backlog?

Características

Ordenado

Quanto mais alto um item estiver no Product Backlog, maior sua prioridade e, portanto, mais cedo ele será realizado com maior chance de sucesso.

Planejável

Com o Product Backlog planeável, o time de desenvolvimento será capaz de realizar o planejamento de cada item a ser executado e por isso, é composto pelos itens e todo entendimento necessário para atende-los.

Quais são as características do Product Backlog?

Características

Ordenado

Quanto mais alto um item estiver no Product Backlog, maior sua prioridade e, portanto, mais cedo ele será realizado com maior chance de sucesso.

Planejável

Com o Product Backlog planejavel, o time de desenvolvimento sera capaz de realizar o planejamento de cada item a ser executado.

Gradualmente Detalhado

A cada item a ser executado será incrementado os detalhes suficientes para que possam ser realizados sem gerar um desperdício de trabalho.

Quais são as características do Product Backlog?

Características

Ordenado

Quanto mais alto um item estiver no Product Backlog, maior sua prioridade e, portanto, mais cedo ele será realizado com maior chance de sucesso.

Gradualmente Detalhado

A cada item a ser executado será incrementado os detalhes suficientes para que possam ser realizados sem gerar um desperdício de trabalho.

Planejável

Com o Product Backlog planejavel, o time de desenvolvimento sera capaz de realizar o planejamento de cada item a ser executado.

Emergente

O Product Backlog está sempre em desenvolvimento, o Product Owner adiciona, remove, refina e reordena seus itens.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓**Lição 5: O que é o Sprint Backlog?**
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que é o Sprint Backlog?

Importante

Definição – Criado no início do Sprint, quando as equipes selecionam itens do Product Backlog que desejam completar afim alcançar a meta do Sprint, o resultado disso é o Sprint Backlog que também mostra um plano (na forma de tarefas) de como realizar os itens separados.

Ele pode ser alterado? – O Time de Desenvolvimento pode alterá-lo de acordo com a necessidade, decompondo um item ou até criando novas tarefas.

O que é o Sprint Backlog

Exemplo

ITEM DO BACKLOG	TAREFAS SPRINT BACKLOG
Como um contador, eu quero ser capaz de achar os clientes, pelo sobrenome, para que seja possível achar seus perfis mais rápido.	1 – Listar todos os dados necessários que serão mostrados ao encontrar o usuário; 2 – Criar uma página para visualizar o mecanismo de busca; 3 – Fazer a listagem de clientes com os dados listados na etapa 1; 4 – Fazer um mecanismo o mecanismo de busca pelo sobrenome dos clientes; 5 – Fazer possíveis refinamentos, como, por exemplo, avisar o usuário que o cliente que ele procurou não foi encontrado;

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓**Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?**
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O Sprint Backlog

Características

O Sprint Backlog deve ser...

Extremamente visual para que possa facilitar o entendimento do que deve ser feito pela Equipe de Desenvolvimento e assim aumentar a chance de sucesso de alcançar a meta do Sprint.

O Sprint Backlog deve relatar a realidade do que deve ser feito em cada sprint, sem fantasias, para que não atrapalhe no andamento do processo.

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓**Lição 7: Como montar um Product Backlog**
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como montar um Product Backlog

Passo a passo

Product Owner

Como montar um Product Backlog

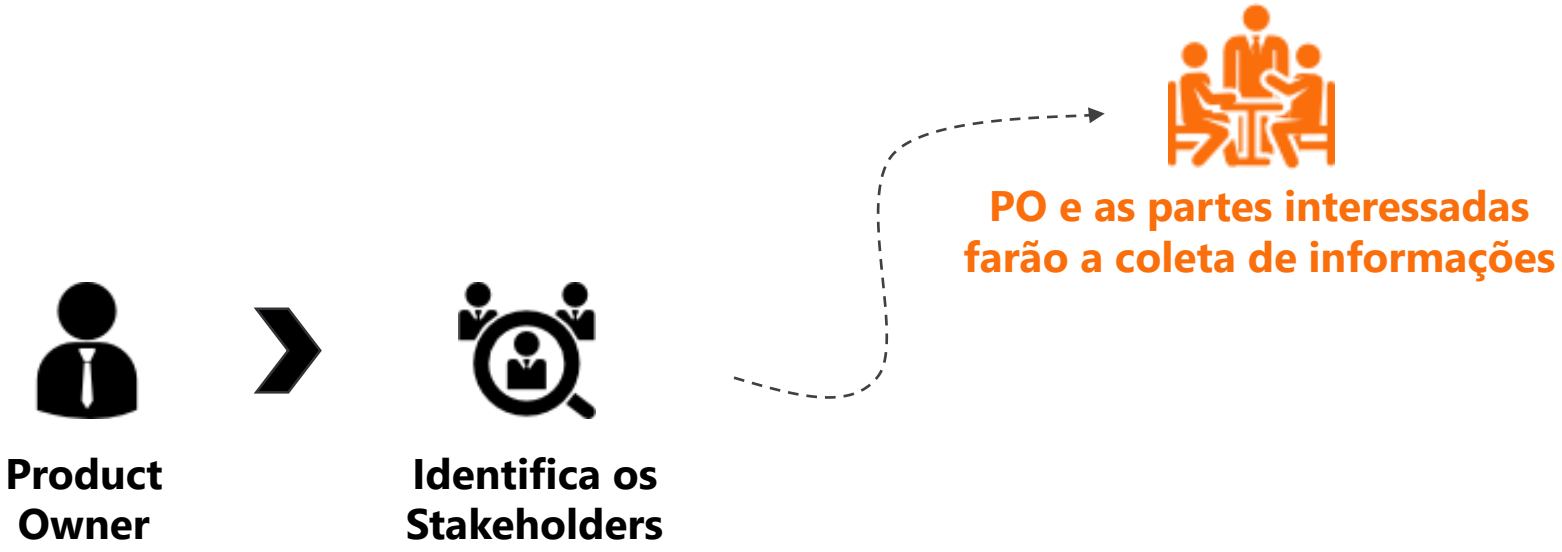
Passo a passo

Product Owner

Identifica os Stakeholders

Como montar um Product Backlog

Passo a passo

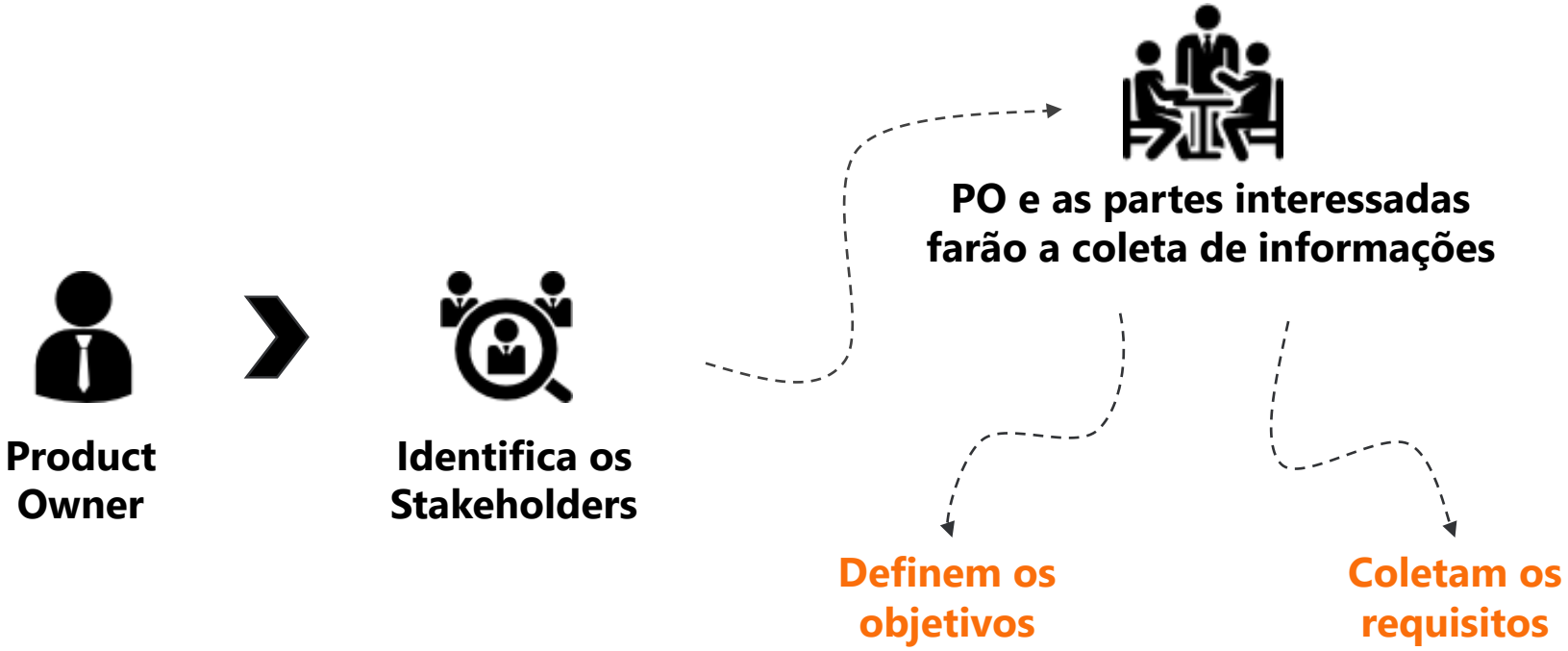


CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

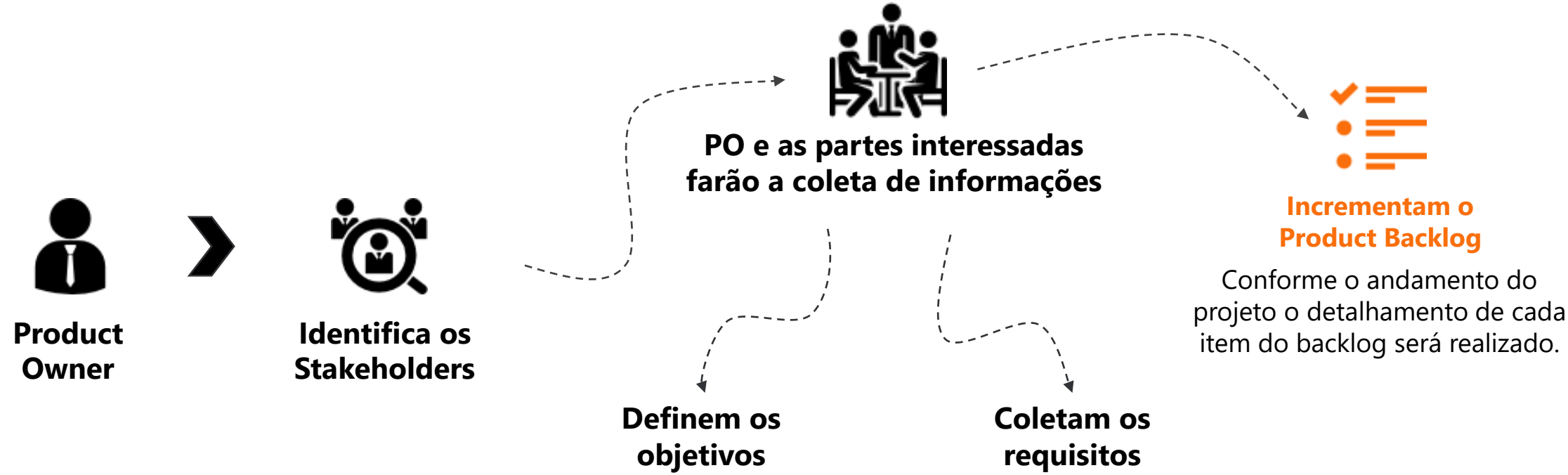
Como montar um Product Backlog

Passo a passo



Como montar um Product Backlog

Passo a passo



CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓**Lição 8: Como priorizar um Product Backlog**
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1 ***Mantenha o Backlog atualizado***

É de extrema importância avaliar se as histórias de usuários ainda estão alinhadas com a visão do produto. Quanto menor for o Backlog mais fácil será a tarefa de priorização.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*

2. ***Alinhe com a Definição de Pronto***

   Esta definição está bastante relacionada com a priorização. Sua má interpretação pode prejudicar a estimativa dos Times de Desenvolvimento sobre uma história prejudicando o trabalho do Product Owner que irá priorizar o backlog com base em falsa informação.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*

2. *Alinhe com a Definição de Pronto*

3. ***Conhecimento, incerteza e riscos***

   Histórias com baixo grau de conhecimento devem ser priorizadas, uma vez que apresentam elevados níveis de riscos. Quanto antes for realizada, maior o tempo de desenvolvimento e reparo.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. ***Avaliar os releases***

   Users Stories que podem ser entregues o quanto antes, devem está no topo.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. ***Atenção ao tamanho das User Stories***

   Padronize o tamanho das Users Stories, dando uma preferência para elaborar histórias menores, uma vez que sua padronização irá facilitar a priorização feita pelo Product Owner.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. *Atenção ao tamanho das User Stories*
6. ***Atenção a dependência das Uses Stories***

   Caso haja uma dependências entre as histórias, avalie qual deve ser realizada primeiro para um melhor fluxo de trabalho.

Voitto

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. *Atenção ao tamanho das User Stories*
6. *Atenção a dependência das Uses Stories*
7. ***Escute todas as Partes envolvidas do projeto***

   Apesar da priorização ser realizada pelo Product Owner, é extremamente aconselhável que ele realize um alinhamento com os clientes para tomar essa decisão.

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. *Atenção ao tamanho das User Stories*
6. *Atenção a dependência das Uses Stories*
7. *Escute todas as Partes envolvidas do projeto*
8. ***Utilize técnicas***

   Técnicas como MoSCoW, auxiliam na organização de ideias, proporcionando uma melhor priorização.

Voitto

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. *Atenção ao tamanho das User Stories*
6. *Atenção a dependência das Uses Stories*
7. *Escute todas as Partes envolvidas do projeto*
8. *Utilize técnicas*
9. ***Priorize por temas***

   Em casos onde existe a dependência, uma saída seria agrupar tais dependências por temas para que elas possam ser trabalhadas juntas.

Voitto

Como priorizar o Product Backlog

Dicas

1. *Mantenha o Backlog atualizado*
2. *Alinhe com a Definição de Pronto*
3. *Conhecimento, incerteza e riscos*
4. *Avaliar os releases*
5. *Atenção ao tamanho das User Stories*
6. *Atenção a dependência das Uses Stories*
7. *Escute todas as Partes envolvidas do projeto*
8. *Utilize técnicas*
9. *Priorize por temas*
10. ***Aprender nunca é demais***
    Estudar, pesquisar e aprender é essencial para a melhoria contínua de um Product Backlog.

Voitto

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓**Lição 9: MoSCoW**
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como priorizar um Product Backlog

Técnica

A **priorização** do Product Backlog é definida pelo **grau de importância** dos itens na visão dos clientes, ou seja, entregas que realmente farão a diferença para eles.

MoSCoW

Técnica de definição de importância

Como priorizar um Product Backlog

Técnica

A **priorização** do Product Backlog é definida pelo **grau de importância** dos itens na visão dos clientes, ou seja entregas que realmente farão a diferença para eles.

MoSCoW

Técnica de definição de importância

"Must Have" – Itens que devem ter

Voitto

Como priorizar um Product Backlog

Técnica

A **priorização** do Product Backlog é definida pelo **grau de importância** dos itens na visão dos clientes, ou seja entregas que realmente farão a diferença para eles.

MoSCoW

Técnica de definição de importância

"Should Have" – Itens que deveria ter

Voitto

Como priorizar um Product Backlog

Técnica

A **priorização** do Product Backlog é definida pelo **grau de importância** dos itens na visão dos clientes, ou seja entregas que realmente farão a diferença para eles.

MoSCoW

Técnica de definição de importância

"Could Have" – Itens que poderia ter

Como priorizar um Product Backlog

Técnica

A **priorização** do Product Backlog é definida pelo **grau de importância** dos itens na visão dos clientes, ou seja entregas que realmente farão a diferença para eles.

MoSCoW

Técnica de definição de importância

"Won't Have" – Itens que não devem ter

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓**Lição 10: Como refinar um Product Backlog**
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como refinar um Product Backlog?

Refinando o backlog

O refinamento do Product Backlog consiste em...

- Adicionar novos itens.
- Remover itens que não agregam mais algum valor para o product.
- Detalhar e reordenar itens.
- Unir itens maiores com menores.

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Como refinar um Product Backlog?

Perguntar:

- ✓ O requisito ainda possui o **valor de negócio** identificado?
- ✓ O requisito ainda é **relevante** para o produto?
- ✓ O requisito ainda é **prioritário** perante os requisitos seguintes?
- ✓ O requisito é um **épico**? Precisa ser decomposto em requisitos com maiores detalhes?
- ✓ São necessários **novos requisitos** para que o produto atenda ao objetivo de negócio pelo qual está sendo criado?

Módulo 4

A importância do Backlog

- ✓Lição 1: O que são histórias de usuários?
- ✓Lição 2: Quais são as características de histórias de usuários?
- ✓Lição 3: O que é Product Backlog?
- ✓Lição 4: Quais são as características de um Backlog?
- ✓Lição 5: O que é o Sprint Backlog?
- ✓Lição 6: Quais são as características do Sprint Backlog?
- ✓Lição 7: Como montar um Product Backlog
- ✓Lição 8: Como priorizar um Product Backlog
- ✓Lição 9: MoSCoW
- ✓Lição 10: Como refinar um Product Backlog
- ✓**Lição 11: Questões comentadas**

Questões comentadas

Questão 1

Na Reunião de Planejamento da Sprint foram selecionados todos os itens necessários para o Backlog da Sprint e por isso não devem sofrer alterações durante a execução da Sprint. Com base neste cenário, qual alternativa a seguir é FALSA?

a) O Backlog da Sprint não é estático e pode sim aumentar se houver necessidade, como, por exemplo, a decomposição de itens e a criação de novas tarefas pelo Time de Desenvolvimento.

b) O Backlog da Sprint é completamente detalhado durante a Reunião de Planejamento da Sprint e não pode sofrer alterações durante a execução da Sprint.

c) É dever do Dono do Produto esclarecer dúvidas sempre que necessário para o Time de Desenvolvimento ao longo de uma Sprint.

d) O Time de Desenvolvimento pode se reunir com o Dono do Produto para incluir novos itens no Backlog da Sprint, caso perceba que a Sprint irá finalizar antes do tempo previsto.

Questões comentadas

Questão 1

Na Reunião de Planejamento da Sprint foram selecionados todos os itens necessários para o Backlog da Sprint e por isso não devem sofrer alterações durante a execução da Sprint. Com base neste cenário, qual alternativa a seguir é FALSA?

a) O Backlog da Sprint não é estático e pode sim aumentar se houver necessidade, como, por exemplo, a decomposição de itens e a criação de novas tarefas pelo Time de Desenvolvimento.

b) O Backlog da Sprint é completamente detalhado durante a Reunião de Planejamento da Sprint e não pode sofrer alterações durante a execução da Sprint.

c) É dever do Dono do Produto esclarecer dúvidas sempre que necessário para o Time de Desenvolvimento ao longo de uma Sprint.

d) O Time de Desenvolvimento pode se reunir com o Dono do Produto para incluir novos itens no Backlog da Sprint, caso perceba que a Sprint irá finalizar antes do tempo previsto.

Comentário: É natural que não seja possível decompor todo trabalho que precisa ser feito durante a Reunião de Planejamento da Sprint. Algumas tarefas podem ser identificadas apenas após o início da Sprint. Essa decomposição de itens é válida e inevitável, o que não pode é a inclusão de mais itens ao Dono do Produto, mas apenas neste caso de possível ociosidade.

Questões comentadas

Questão 2

Que critério é utilizado para ordenar e priorizar os itens no Backlog do Produto?

a) Os itens de maior prioridade devem estar no início do Backlog do Produto.

b) Os itens são ordenados por chegada ao Backlog do Produto.

c) O Dono do Produto define o melhor critério.

d) Os itens de menor prioridade devem estar no início do Backlog do Produto.

Questões comentadas

Questão 2

Que critério é utilizado para ordenar e priorizar os itens no Backlog do Produto?

a) Os itens de maior prioridade devem estar no início do Backlog do Produto.

b) Os itens são ordenados por chegada ao Backlog do Produto.

c) O Dono do Produto define o melhor critério.

d) Os itens de menor prioridade devem estar no início do Backlog do Produto.

Comentário: O Dono do Produto é o responsável por garantir o melhor Retorno sobre o Investimento (ROI) para o cliente, e isso deve ser feito com base na visão estratégica da empresa e no Plano de Liberação.

Questões comentadas

Questão 3

O que NÃO é verdadeiro afirmar sobre o Backlog do Produto?

a) Itens no Backlog do Produto adicionam valor ao produto.

b) O nível de detalhe é alto para todos os itens do Backlog do Produto.

c) Itens no Backlog do Produto em geral estão priorizados e ordenados.

d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Questões comentadas

Questão 3

O que NÃO é verdadeiro afirmar sobre o Backlog do Produto?

a) Itens no Backlog do Produto adicionam valor ao produto.

b) O nível de detalhe é alto para todos os itens do Backlog do Produto.

c) Itens no Backlog do Produto em geral estão priorizados e ordenados.

d) Todas as respostas anteriores estão corretas.

Comentário: Apenas os itens no topo do Backlog do Produto são detalhados o suficiente para entrar nas próximas Sprints. Itens maiores ficam mais abaixo no Backlog do Produto por não terem prioridade alta no momento. À medida que o projeto avança, mais itens vão sendo detalhados para entrar nas Sprints.

Questões comentadas

Questão 4

No Scrum, busca-se evitar quaisquer tipos de épicos. O Product Owner ao apresentar os Users Stories perceberam que o Product Backlog estava repleto de épicos. Neste cenário qual a melhor ação a ser tomada?

a) O Product Owner terá que reajustar o Product Backlog, decompondo, se possível, os épicos em histórias menores.

b) A Equipe de Desenvolvimento trabalhará com épicos, uma vez que está tem que ser apta a lida com qualquer tipo de situação.

c) Encaminhar as Users Stories ao cliente para que ele as detalhe.

d) Todas as ações acima são inviáveis.

Questões comentadas

Questão 4

No Scrum, busca-se evitar quaisquer tipos de épicos. O Product Owner ao apresentar os Users Stories perceberam que o Product Backlog estava repleto de épicos. Neste cenário qual a melhor ação a ser tomada?

a) O Product Owner terá que reajustar o Product Backlog, decompondo, se possível, os épicos em histórias menores.

b) A Equipe de Desenvolvimento trabalhará com épicos, uma vez que está tem que ser apta a lida com qualquer tipo de situação.

c) Encaminhar as Users Stories ao cliente para que ele as detalhe.

d) Todas as ações acima são inviáveis.

Comentário: A melhor ação a ser tomada é decompor os Épicos em histórias menores para que assim tenha um melhor fluxo de trabalho da Equipe de Desenvolvimento.

Questões comentadas

Questão 5

Sobre os Backlogs presentes no Scrum, é correto afirmar que:

a) O Product Owner é o responsável pelo Sprint Backlog e pelo Product Backlog.

b) O Backlog do Produto é fruto da decomposição do Backlog da Sprint.

c) Durante uma Sprint, o Sprint Backlog não pode ser alterado.

d) O Time de Desenvolvimento é o responsável pelo Sprint Backlog enquanto o Product Owner é o responsável pelo Product Backlog.

Questões comentadas

Questão 5

Sobre os Backlogs presentes no Scrum, é correto afirmar que:

a) O Product Owner é o responsável pelo Sprint Backlog e pelo Product Backlog.

b) O Backlog do Produto é fruto da decomposição do Backlog da Sprint.

c) Durante uma Sprint, o Sprint Backlog não pode ser alterado.

d) O Time de Desenvolvimento é o responsável pelo Sprint Backlog enquanto o Product Owner é o responsável pelo Product Backlog.

Comentário: O Time de Desenvolvimento será o responsável pelo Sprint Backlog, uma vez que são eles que realizarão qualquer tipo de alteração, caso necessário. O Product Owner será aquele que definirá os requisitos necessários do Product Backlog de acordo com a visão do cliente.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

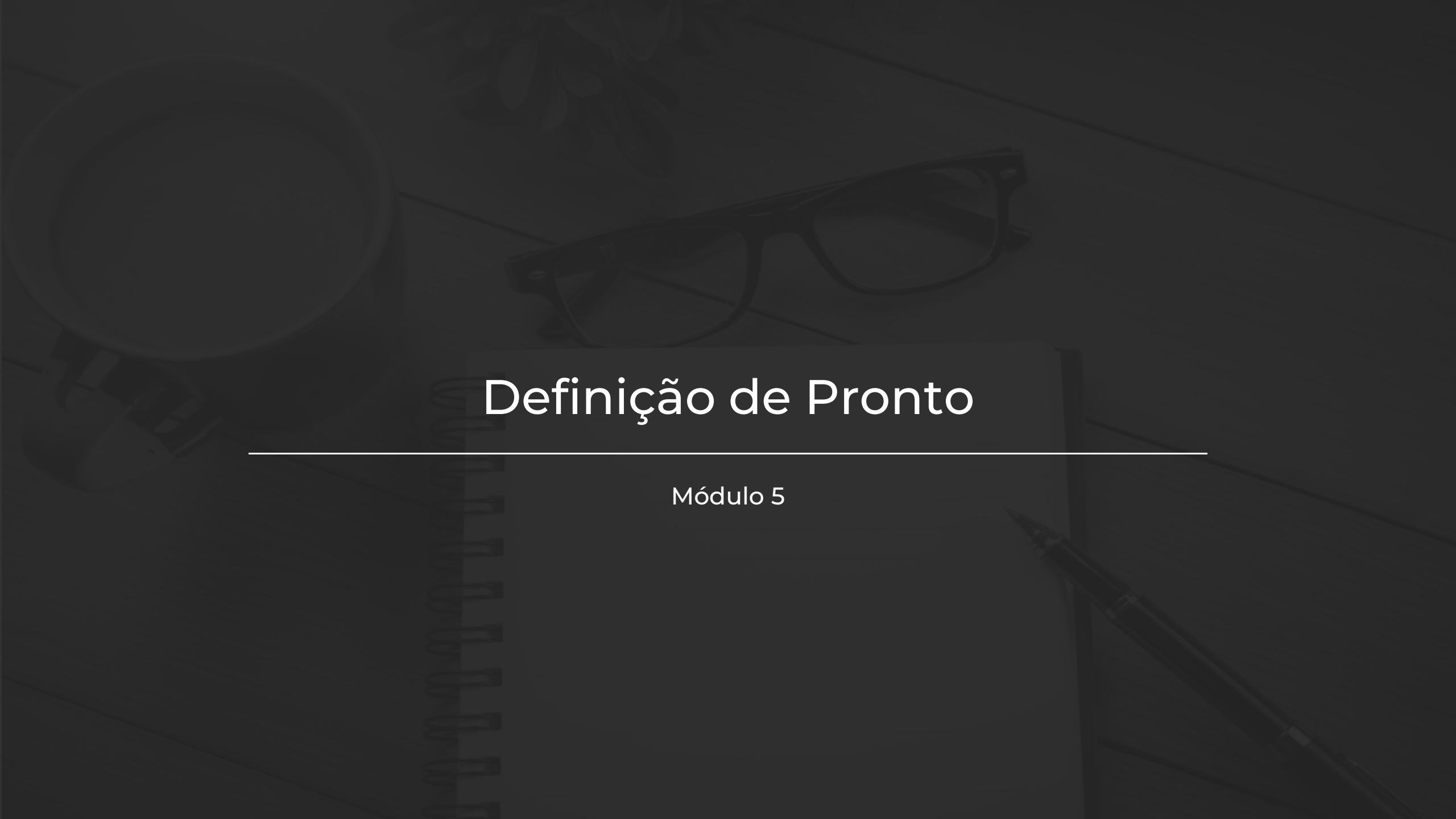
@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos



Definição de Pronto

Módulo 5

Módulo 5

Definição de Pronto

- ✓**Lição 1: O que é a Definição de Pronto**
- ✓Lição 2: Como é a Definição de Pronto
- ✓Lição 3: A importância da Definição de Pronto
- ✓Lição 4: Variáveis na construção da Definição de Pronto
- ✓Lição 5: Questões comentadas

O que é a Definição de Pronto?

O que é?

É um **conjunto de critérios** que serão vistos pela Equipe de Desenvolvimento como o que será considerado **um trabalho potencialmente entregável.**

Potencialmente entregável significa um estado de confiança de que o que foi construído no sprint está realmente pronto, no entanto, realmente entregar é uma decisão do negócio.

Na prática, a definição de pronto é um **checklist de tipos de trabalho** que se espera que a equipe tenha completado com sucesso antes de declarar seu trabalho potencialmente entregável.

O que é a Definição de Pronto?

Quando definir?

A definição de pronto deve ser criada no **início do projeto**, antes mesmo do desenvolvimento do produto. No entanto, pode ser **modificada** e **evoluir** conforme o desenvolvimento do projeto.

O **planejamento do Sprint** é o momento ideal de discutir com todo Time Scrum sobre **o que será o "pronto"** e **quando o "pronto" será utilizado** em uma tarefa, história, versão do produto, fase e até mesmo no projeto.

O que é a Definição de Pronto?

Quem define?

A definição de pronto será definida pelo **Product Owner** e pelo **Time de Desenvolvimento**.

Uma definição comum de pronto deve ser compartilhada por aqueles que **realizam o trabalho** e por aqueles que **aceitam o resultado do trabalho**.

Módulo 5

Definição de Pronto

- ✓Lição 1: O que é a Definição de Pronto
- ✓**Lição 2: Como é a Definição de Pronto**
- ✓Lição 3: A importância da Definição de Pronto
- ✓Lição 4: Variáveis na construção da Definição de Pronto
- ✓Lição 5: Questões comentadas

Como é a Definição de Pronto

Características

A definição de Pronto é...

Visual

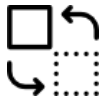
Deve ser acessada e compreendida por todos os membros do Time Scrum, por isso é recomendável mantê-la visível.

Como é a Definição de Pronto

Características

A definição de Pronto é...

Visual



Dinâmica

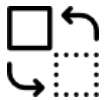
Pode ser alterada e evoluir de acordo com as novas necessidades identificadas ao longo do projeto.

Como é a Definição de Pronto

Características

A definição de Pronto é...

Visual



Dinâmica

Robusta

Deve ter alta qualidade para que forneça um nível de confiança que o que foi construído pode ser entregue.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

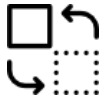
Voitto

Como é a Definição de Pronto

Características

A definição de Pronto é...

Visual



Dinâmica

Robusta

Específica

Varia de time para time, de projeto para projeto. Os membros do time possui habilidades específicas para definir e entregar o "pronto".

Módulo 5

Definição de Pronto

- ✓Lição 1: O que é a Definição de Pronto
- ✓Lição 2: Como é a Definição de Pronto
- ✓**Lição 3: A importância da Definição de Pronto**
- ✓Lição 4: Variáveis na construção da Definição de Pronto
- ✓Lição 5: Questões comentadas

A importância da Definição de Pronto

Por que?

Qual a importância?

- ✓ Direciona a Equipe de Desenvolvimento sobre o que deve ser feito para **finalizar um incremento do Produto**.
- ✓ Garante que a entrega seja com a **qualidade exigida pelo cliente.**
- ✓ Proporciona um **entendimento comum** entre todos da Equipe de Desenvolvimento de quando determinada entrega está pronto.

A importância da Definição de Pronto

Por que?

Qual a importância?

- ✓ Direciona a Equipe de Desenvolvimento sobre o que deve ser feito para **finalizar um incremento do Produto**.
- ✓ Garante que a entrega seja com a **qualidade exigida pelo cliente.**
- ✓ Proporciona um **entendimento comum** entre todos da Equipe de Desenvolvimento de quando determinada entrega está pronto.

Definição de Pronto

Exemplo

Somente consideramos um curso da Voitto pronto se estiver:

- ✓ Material Finalizado;
- ✓ Material Revisado;
- ✓ Gravações das vídeos aulas;
- ✓ Vídeo aulas editadas;
- ✓ Vídeo aulas revisadas;
- ✓ Página de vendas criada e testada;
- ✓ Curso lançado no site.

Módulo 5

Definição de Pronto

- ✓Lição 1: O que é a Definição de Pronto
- ✓Lição 2: Como é a Definição de Pronto
- ✓Lição 3: A importância da Definição de Pronto
- ✓**Lição 4: Variáveis na construção da Definição de Pronto**
- ✓Lição 5: Questões comentadas

Variáveis na construção da Definição de Pronto

O que considerar?

É fundamental considerar as variáveis que impactam o desenvolvimento do projeto!

Variáveis na construção da Definição de Pronto

O que considerar?

É fundamental considerar as variáveis que impactam o desenvolvimento do projeto!

Natureza do produto que está sendo construído.

Variáveis na construção da Definição de Pronto

O que considerar?

É fundamental considerar as variáveis que impactam o desenvolvimento do projeto!

Natureza do produto que está sendo construído.

As **tecnologias** sendo usadas para construir o produto.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Variáveis na construção da Definição de Pronto

O que considerar?

É fundamental considerar as variáveis que impactam o desenvolvimento do projeto!

Natureza do produto que está sendo construído.

As **tecnologias** sendo usadas para construir o produto.

Os **impedimentos** correntes que afetam o que é possível.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Variáveis na construção da Definição de Pronto

O que considerar?

É fundamental considerar as variáveis que impactam o desenvolvimento do projeto!

Natureza do produto que está sendo construído.

As **tecnologias** sendo usadas para construir o produto.

Os **impedimentos** correntes que afetam o que é possível.

As **restrições** organizacionais que afetam o trabalho do time (Processos, cultura, negócio).

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 5

Definição de Pronto

- ✓Lição 1: O que é a Definição de Pronto
- ✓Lição 2: Como é a Definição de Pronto
- ✓Lição 3: A importância da Definição de Pronto
- ✓Lição 4: Variáveis na construção da Definição de Pronto
- ✓**Lição 5: Questões comentadas**

Questões comentadas

Questão 1

No Scrum, a Definição de Pronto é muito importante uma vez que:

a) Garante que o Incremento do Produto seja entregue com a qualidade exigida pelo cliente.

b) Serve como um direcionamento para o Time de Desenvolvimento sobre o que deve ser feito para concluir um trabalho.

c) A Definição de Pronto proporciona um maior alinhamento para o Time de Desenvolvimento.

d) Todas as opções acima estão corretas.

Questões comentadas

Questão 1

No Scrum, a Definição de Pronto é muito importante uma vez que:

a) Garante que o Incremento do Produto seja entregue com a qualidade exigida pelo cliente.

b) Serve como um direcionamento para o Time de Desenvolvimento sobre o que deve ser feito para concluir um trabalho.

c) A Definição de Pronto proporciona um maior alinhamento para o Time de Desenvolvimento.

d) Todas as opções acima estão corretas.

Comentário: A Definição de Pronto é considerado um conjunto de critérios do que será considerado um trabalho potencialmente entregável, servindo como um artefato para **direcionamento** das ações que devem ser feitas, por todos os membros do **Time de Desenvolvimento,** garantindo a **qualidade** esperada pelo cliente.

Questões comentadas

Questão 2

A Definição de Pronto será realizada ao início do projeto, portanto servirá como direcionamento de planejamento não podendo sofrer alterações:

a) Verdadeiro

b) Falso

Questões comentadas

Questão 2

A Definição de Pronto será realizada ao início do projeto, portanto servirá como direcionamento de planejamento não podendo sofrer alterações:

a) Verdadeiro

b) Falso

Comentário: Uma das principais características tanto da Definição de Pronto, é ser considerada de certa forma **dinâmica**, podendo ser modificada e evoluir ao decorrer do projeto de acordo com as necessidades do cliente.

Questões comentadas

Questão 3

Qual papel no Scrum servirá para atestar que um item está pronto?

a) Time de Desenvolvimento.

b) Scrum Master.

c) Dono do Produto.

d) Cliente.

Questões comentadas

Questão 3

Qual papel no Scrum servirá para atestar que um item está pronto?

a) Time de Desenvolvimento.

b) Scrum Master.

c) Dono do Produto.

d) Cliente.

Comentário: Não cabe ao Product Owner realizar essa atividade, uma vez que a Definição de Pronto será acordada por ele e pelo Time de Desenvolvimento. Neste cenário, não é considerado ágil o Product Owner demandar seu tempo atestando se um item está pronto ou não, uma vez que essa Definição de Pronto serve como direcionamento para o Time de Desenvolvimento garantir essa atividade.

Questões comentadas

Questão 4

A Definição de Pronto ao ser elaborada deve ser construída de forma realista, ou seja, sem considerar que quaisquer tipos de dificuldades.

a) Verdadeiro

b) Falso

Comentário: É fundamental que **considerem** todos os tipos de variáveis que podem influenciar no fluxo do projeto como: a **tecnologia e a estrutura da empresa**, a **natureza do projeto**, os tipos de **impedimentos** e as **restrições organizacionais**.

Questões comentadas

Questão 5

a) Time de Desenvolvimento.

b) Scrum Master.

c) Dono do Produto.

d) Cliente.

Comentário: A Definição de Pronto servirá como base de direcionamento para o Time de Desenvolvimento, por isso são eles que atestarão que o item está pronto.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Planejamento Scrum

Módulo 6

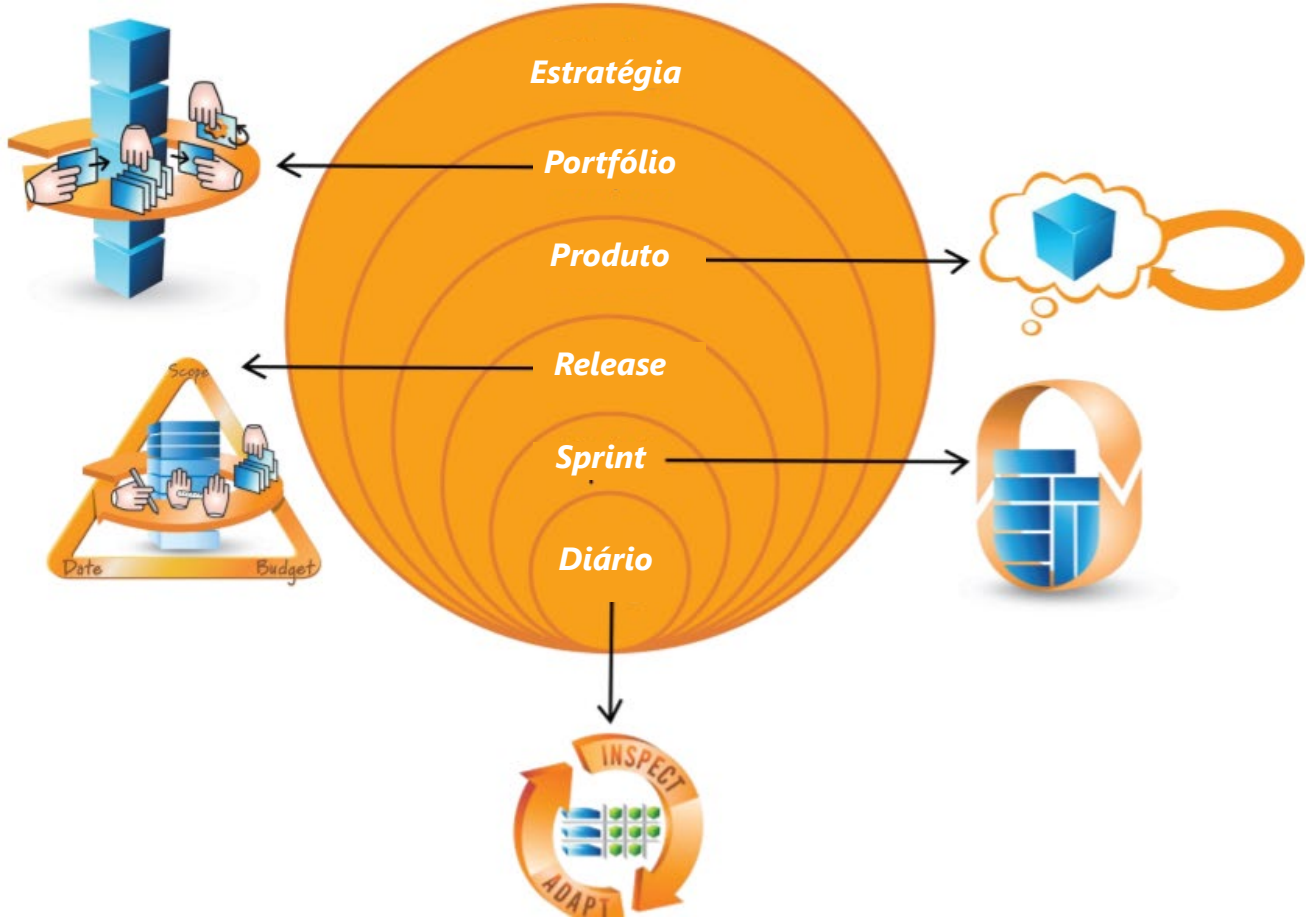
Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓**Lição 1: Planejamento Multinível**
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Planejamento em Multinível

Onion



RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓**Lição 2: O que é a release?**
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

O que é a release?

Definição

RELEASE

É a entrega para o cliente de um Incremento do Produto gerado pelo Time de Desenvolvimento ao final de um ou mais Sprints, para que seja utilizados e que se obtenha feedbacks.

O que é a release?

Importante

A realização de releases ao longo do projeto proporciona...

1

Obter feedback frequentemente

Realizado o Release, o Product Owner recebe dos clientes sugestões, opiniões sobre o que foi entregue e assim pode ser feita mudanças positivas no Product Backlog.

2

Prover retorno ao investimento dos clientes

3

Visibilidade do projeto para os clientes

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

O que é a release?

Importante

A realização de releases ao longo do projeto proporciona...

1

Obter feedback frequentemente

2

Prover retorno ao investimento dos clientes

Ao entregar Incrementos do Produto, o dinheiro investido pelos clientes está sendo retornado. Esses releases variam de projeto para projeto.

3

Visibilidade do projeto para os clientes

O que é a release?

Importante

A realização de releases ao longo do projeto proporciona...

1

Obter feedback frequentemente

2

Prover retorno ao investimento dos clientes

3

Visibilidade do projeto para os clientes

Os clientes percebem o que já foi feito e assim, tem uma visibilidade atual do estado do projeto.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓**Lição 3: Quando é realizado a release?**
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Quando é realizado a release?

Frequência

O tipo de release varia de projeto para projeto, podendo classifica-los em 4 formas:

1

Release por valor

O Product Owner julga se já tem os Incrementos de Produtos suficientes para realizar uma entrega de valor para o cliente.

Quando é realizado a release?

Frequência

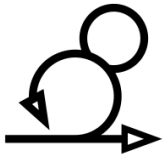
O tipo de release varia de projeto para projeto, podendo classifica-los em 4 formas:

1

Release por valor

O Product Owner julga se já tem os Incrementos de Produtos suficientes para realizar uma entrega de valor para o cliente.

2



Release por Sprint

O release pode ser entregue ao final de cada Sprint seguindo assim, o próprio ritmo do Scrum.

Quando é realizado a release?

Frequência

O tipo de release varia de projeto para projeto, podendo classifica-los em 4 formas:

1

Release por valor

O Product Owner julga se já tem os Incrementos de Produtos suficientes para realizar uma entrega de valor para o cliente.

2

Release por Sprint

O release pode ser entregue ao final de cada Sprint seguindo assim, o próprio ritmo do Scrum.

3

Release por item

Os itens desenvolvidos pelo Time de Desenvolvimento são entregues durante o próprio Sprint, gerando uma entrega contínua. Muitas das vezes essa estratégia é inviável.

Quando é realizado a release?

Frequência

O tipo de release varia de projeto para projeto, podendo classifica-los em 4 formas:

1

Release por valor

O Product Owner julga se já tem os Incrementos de Produtos suficientes para realizar uma entrega de valor para o cliente.

2

Release por Sprint

O release pode ser entregue ao final de cada Sprint seguindo assim, o próprio ritmo do Scrum.

3

Release por item

Os itens desenvolvidos pelo Time de Desenvolvimento são entregues durante o próprio Sprint, gerando uma entrega contínua. Muitas das vezes essa estratégia é inviável.

4

Release por plano

Criar um plano de alto nível para se planejar do que será desenvolvido e em quantas Sprints. Ao utilizar essa estratégia, é necessário realizar uma Release de Planejamento.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓**Lição 4: O que é o Planejamento de Release?**
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

O que é o Planejamento de Release?

Importante

Releases por plano

Em projetos que utilizam essa estratégia, é recomendável a execução de uma **reunião de planejamento de release.**

O que é o Planejamento de Release?

Importante

Releases por plano

Em projetos que utilizam essa estratégia, é recomendável a execução de uma **reunião de planejamento de release.**

Reunião de planejamento de release

O Product Owner, Time de Desenvolvimento e o Scrum Master se reúnem para definir o plano que deve conter:

Meta da release

Data da entrega

Itens do Product Backlog selecionados

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓**Lição 5: Como é o Planejamento de Release?**
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Como é o Planejamento da Release?

Características

Ao contrário dos outros eventos, a reunião de Planejamento de Release **não tem uma data e nem tempo exato** para ser realizada.

Geralmente, é recomendável que o planejamento da próxima release seja realizada durante o Sprint release final e que esta atividade **não ultrapasse um dia de trabalho** do Time de Desenvolvimento.

Caso se trate da **primeira release** do projeto, geralmente a reunião é feita **antes do início** do desenvolvimento do produto.

Como é o Planejamento da Release?

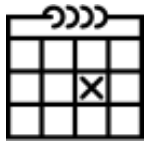
Características

Existem 2 tipos de cenários para uma Release Planning:

Como é o Planejamento da Release?

Características

Existem 2 tipos de cenários para uma Release Planning:



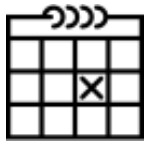
Sabe-se a data da Release

A partir da data da release definida será estimado quantos itens poderão ser trabalhados.

Como é o Planejamento da Release?

Características

Existem 2 tipos de cenários para uma Release Planning:



Sabe-se a data da Release

A partir da data da release definida será estimado quantos itens poderão ser trabalhados.

Sabe-se a meta da Release

A partir da meta da release definida será estimado em quanto tempo será preciso para alcançá-la.

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓**Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?**
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

O que é a de Reunião de Planejamento de Sprints?

Características

Objetivo – Na reunião de planejamento de Sprints é definido quais itens do Product Backlog serão realizados no Sprint, formando o Sprint Backlog e assumindo uma meta para se cumprir.

Quando acontece? Ocorre no inicio de cada Sprint, geralmente, no primeiro dia.

Voitto

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓**Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint**
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Quem participa da Reunião de Planejamento de Sprint?

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Time de Desenvolvimento

Quem participa da Reunião de Planejamento de Sprint?

Por que participa?

Scrum Master

Atua como coach da Equipe Scrum, observando o que está sendo planejado e garante que o resultado seja bem-sucedido.

Product Owner

Time de Desenvolvimento

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Quem participa da Reunião de Planejamento de Sprint?

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Ele apresenta o Product Backlog priorizado, compartilha a meta do Sprint e retira quaisquer dúvidas que a Equipe de Desenvolvimento tenha em relação aos itens do Backlog.

Time de Desenvolvimento

Quem participa da Reunião de Planejamento de Sprint?

Por que participa?

Scrum Master

Product Owner

Time de Desenvolvimento

Determina o que ela pode entregar de forma realista, assumindo um compromisso para o final do Sprint.

Módulo 6

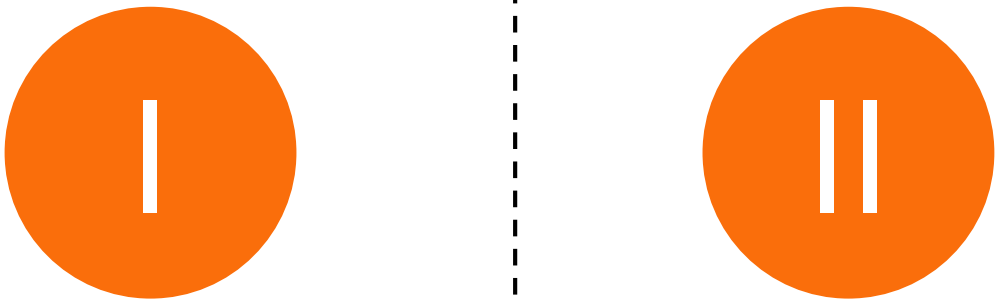
Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓**Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes**
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Reunião de Planejamento de Sprints em duas partes

Abordagem

Sprint Planning de Duas Partes...



RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Reunião de Planejamento de Sprints em duas partes

Abordagem

Sprint Planning de Duas Partes...

Na **primeira parte** (“o que”), determina sua capacidade de finalizar trabalhos e então calcula quais itens do backlog que podem ser entregues ao fim do Sprint.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Reunião de Planejamento de Sprints em duas partes

Abordagem

Sprint Planning de Duas Partes...

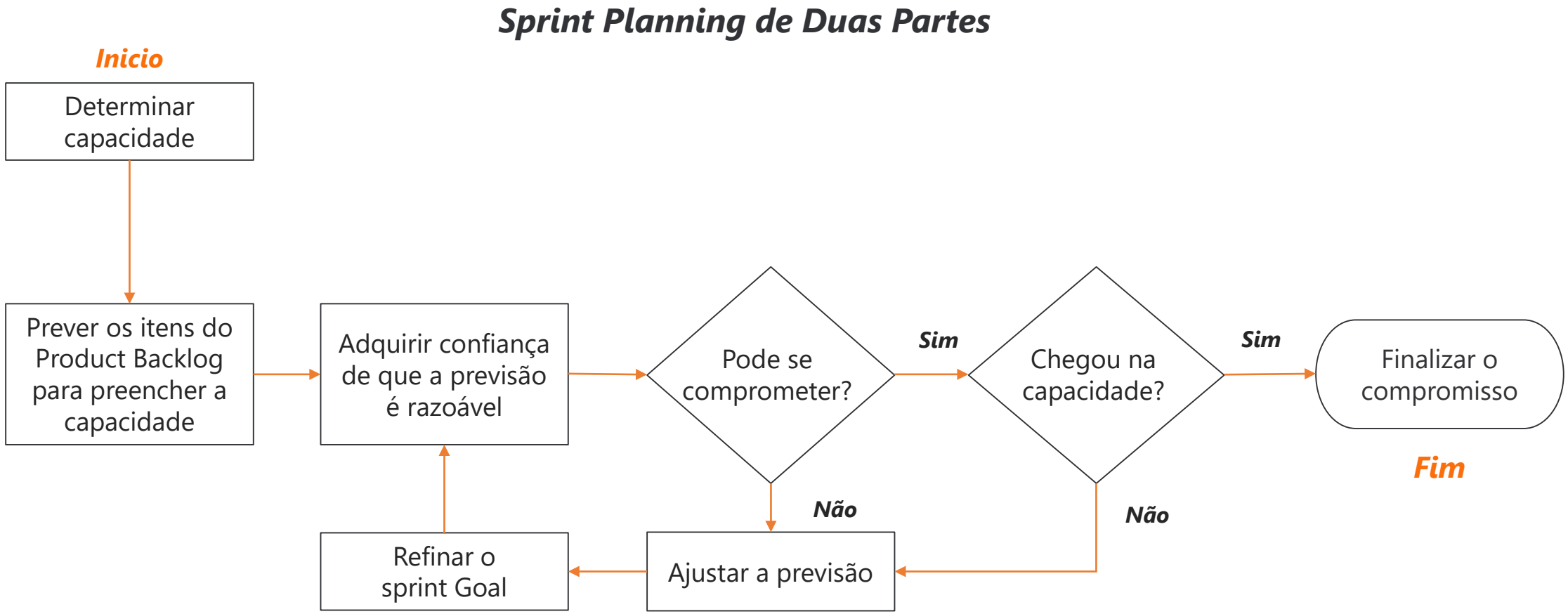
Na **segunda parte** (“como”), a equipe adquire confiança para realizar os trabalhos e logo após, revisa se o que foi selecionado para ser concluído realmente condiz com a realidade e assim realiza os ajustes necessários, finalizando a reunião de planejamento de sprints.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Reunião de Planejamento de Sprints em duas partes

Fluxograma



RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓**Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte**
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Reunião de Planejamento de Sprints em uma parte

Abordagem

Sprint Planning de uma parte...

Reunião de Planejamento de Sprints em uma parte

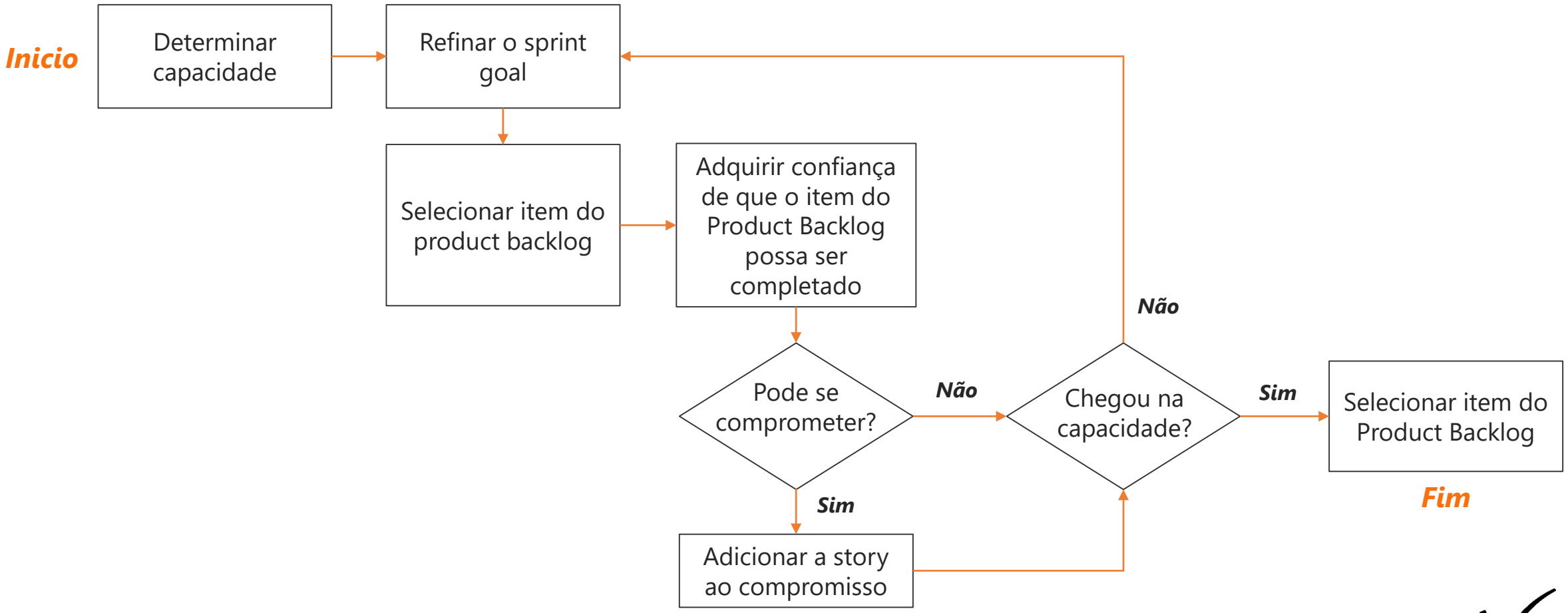
Abordagem

Sprint Planning de uma parte...

A equipe começa determinando sua capacidade de trabalho, após isso talvez o sprint goal precise ser refinado. Em seguida, é selecionado um item do Product Backlog e então adquire a confiança necessária para que esse item seja relacionado ao Sprint. Essas ações são repetidas até que a capacidade máxima de trabalho seja alcançada.

Reunião de Planejamento de Sprints em uma parte

Fluxograma



RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

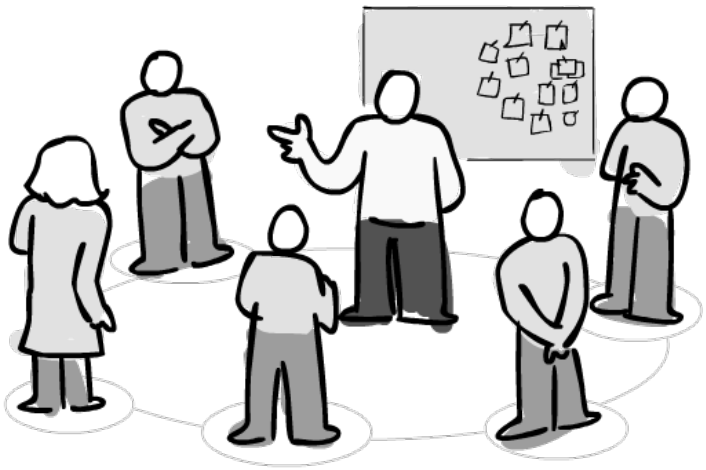
Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓**Lição 10: Importância do Daily Scrum**
- ✓Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint

Importância e ritos da Daily Scrum

Finalidade



Qual a importância da Reunião Diária?

Monitoramento da Sprint

Através das reuniões diárias, percebe-se o trabalho realizado e a realizar, tornando possível a identificação de gargalos.

Promover a comunicação do projeto

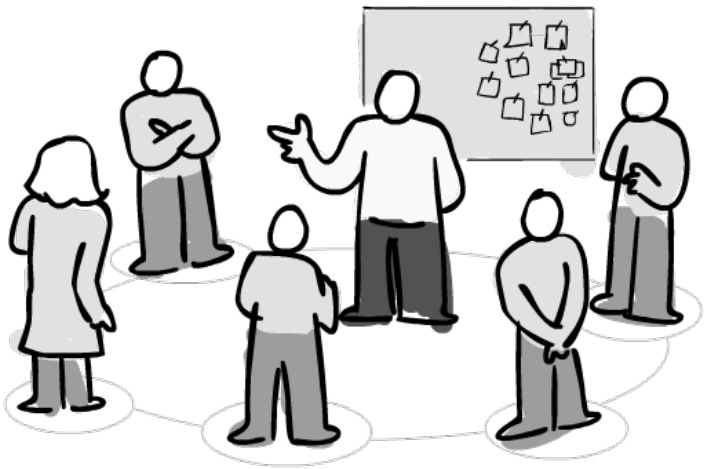
Servir de oportunidade para tomada de decisões rápidas com relação ao Sprint.

Aumento da motivação

A reunião diária possibilita o aumento da produtividade da equipe e sua motivação, uma vez que que facilita a remoção de problemas, impossibilitando a equipe de se desmotivar com os obstáculos.

Importância e ritos da Daily Scrum

Características



Características da Reunião diária

Daily Stand Up

Reunião é realizada com todos de pé, tornando a reunião mais rápida e objetiva.

Rápida

O encontro diário é uma reunião de no máximo 15 minutos.

Mesma hora/ Mesmo lugar

Um dos princípios da reunião diária é ser o menos complexa possível, para isso recomenda-se realizar no mesmo lugar e mesma hora todos os dias, otimizando a colaboração e performance.

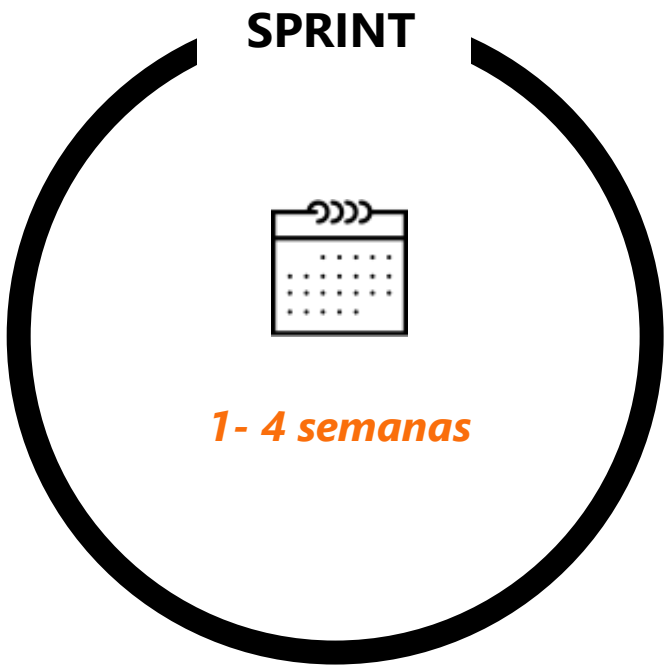
Módulo 6

Planejamento Scrum

- ✓Lição 1: Planejamento Multinível
- ✓Lição 2: O que é a release?
- ✓Lição 3: Quando é realizado a release?
- ✓Lição 4: O que é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 5: Como é o Planejamento de Release?
- ✓Lição 6: O que é a Reunião de Planejamento de Sprint?
- ✓Lição 7: Participantes da Reunião de Planejamento de Sprint
- ✓Lição 8: A Reunião de Planejamento de Sprint em duas partes
- ✓Lição 9: A Reunião de Planejamento de Sprint em uma parte
- ✓Lição 10: Importância do Daily Scrum
- ✓**Lição 11: Como determinar a duração de uma Sprint**

Como determinar a duração de uma Sprint

Duração



Time-boxed - Os sprints tem duração fixa e constante e, portanto não pode durar nem mais, nem menos do que estabelecido. A medição de cada sprint é comum o uso de semanas.

Sprint pode ser cancelado? – O sprint somente é cancelado pelo Product Owner e se a meta Sprint perder o sentido ou se torne obsoleta. Os itens que foram completados durante a sprint cancelada, serão revisados e aceitos pelo Product Owner se forem considerados um Incremento do Produto.

Voitto

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças.

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 *Frequência de Feedback*

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 *Frequência de Feedback*

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 *Sobrecarga*

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 *Frequência de Feedback*

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 *Sobrecarga*

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

4 *Ritmo*

Sprints mais curtos tendem a criar um ritmo de trabalho intenso e constante, potencializando o resultado, portanto pode ser para muitos, bastante estressante.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 *Frequência de Feedback*

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 *Sobrecarga*

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

4 *Ritmo*

Sprints mais curtos tendem a criar um ritmo de trabalho intenso e constante, potencializando o resultado, portanto pode ser para muitos, bastante estressante.

5 *Tamanho do projeto*

Para projetos curtos, é mais apropriado aplicação de sprints menores devido a frequência de feedbacks necessários para uma entrega de qualidade.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 *Frequência de mudança*

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 *Frequência de Feedback*

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 *Sobrecarga*

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

4 *Ritmo*

Sprints mais curtos tendem a criar um ritmo de trabalho intenso e constante, potencializando o resultado, portanto pode ser para muitos, bastante estressante.

5 *Tamanho do projeto*

Para projetos curtos, é mais apropriado aplicação de sprints menores devido a frequência de feedbacks necessários para uma entrega de qualidade

6 *Valor do negócio*

Sprint está altamente relacionado com o Incremento do Produto, portanto a duração do sprint será moldada de acordo que se torne possível a entrega um resultado para os clientes.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 Frequência de mudança

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 Frequência de Feedback

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 Sobrecarga

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

4 Ritmo

Sprints mais curtos tendem a criar um ritmo de trabalho intenso e constante, potencializando o resultado, portanto pode ser para muitos, bastante estressante.

5 Tamanho do projeto

Para projetos curtos, é mais apropriado aplicação de sprints menores devido a frequência de feedbacks necessários para uma entrega de qualidade

6 Valor do negócio

Sprint está altamente relacionado com o Incremento do Produto, portanto a duração do sprint será moldada de acordo que se torne possível a entrega um resultado para os clientes

7 Iniciantes

Para Times que estão iniciando a implantação de Sprints de duas semanas são normais, uma vez que recebem feedback considerável e tempo para que Equipe enfrente um período inicial de falhas sucessivas.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Como determinar a duração de uma Sprint

Influências na Duração

1 Frequência de mudança

A frequência com que se muda as necessidades dos negócios é um fator bastante importante na determinação de duração de um Sprint, uma vez que Sprint menores respondem melhor a esse tipo de mudanças

2 Frequência de Feedback

Sprints com menores durações possibilitam uma maior frequência de feedbacks, diminuindo os riscos de desperdícios de trabalho.

3 Sobrecarga

Sprints curtos geram mais custos do que Sprints longos, uma vez que a cada Sprint é necessário a realização do sprint planning, sprint review e sprint retrospective, gerando assim uma sobrecarga.

4 Ritmo

Sprints mais curtos tendem a criar um ritmo de trabalho intenso e constante, potencializando o resultado, portanto pode ser para muitos, bastante estressante.

5 Tamanho do projeto

Para projetos curtos, é mais apropriado aplicação de sprints menores devido a frequência de feedbacks necessários para uma entrega de qualidade

6 Valor do negócio

Sprint está altamente relacionado com o Incremento do Produto, portanto a duração do sprint será moldada de acordo que se torne possível a entrega um resultado para os clientes

7 Iniciantes

Para Times que estão iniciando a implantação de Sprints de duas semanas são normais, uma vez que recebem feedback considerável e tempo para que Equipe enfrente um período inicial de falhas sucessivas..

8 Foco

Com os Sprints muito longos, a Equipe de Desenvolvimento tende a perder foco, por isso a preferência por Sprints mais curtos são priorizados sempre que possíveis.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Estimativas Scrum

Módulo 7

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓**Lição 1: Para que serve estimar?**
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Para que serve estimar?

O que é

O que deve-se saber sobre estimar...

Para que serve estimar?

O que é

O que deve-se saber sobre estimar...

Estimar é o ato de formar uma ideia sobre o tempo e esforço necessário para realizar uma ação.

Para que serve estimar?

O que é

O que deve-se saber sobre estimar...

- Estimar é o ato de formar uma ideia sobre o tempo e esforço necessário para realizar uma ação.
- Estimativa é uma ferramenta que auxilia o planejamento.

Para que serve estimar?

O que é

O que deve-se saber sobre estimar...

- Estimar é o ato de formar uma ideia sobre o tempo e esforço necessário para realizar uma ação.
- Estimativa é uma ferramenta que auxilia o planejamento.
- No Scrum, o que é estimado são itens do Product Backlog, pelo próprio Time de Desenvolvimento.

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓**Lição 2: Princípios da estimativa**
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Princípios da estimativa

Princípios

É importante seguir esses princípios básicos

Estimativa feita pela Equipe de Desenvolvimento

Consenso de toda a Equipe

Rápido e objetivo

Princípios da estimativa

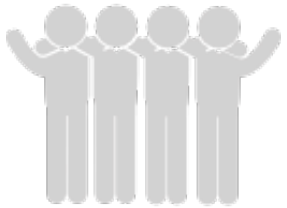
Princípios

É importante seguir esses princípios básicos

Estimativa feita pela Equipe de Desenvolvimento

As estimativas podem-se só realizar somente pela Equipe de Desenvolvimento, acredita-se que as melhores estimativas são feitas pelas pessoas que realmente realizam o trabalho.

Consenso de toda a Equipe



Rápido e objetivo

Princípios da estimativa

Princípios

É importante seguir esses princípios básicos

Estimativa feita pela Equipe de Desenvolvimento

Consenso de toda a Equipe

A estimativa dos itens do Product Backlog devem ser um resultado da colaboração de todos, uma vez que que todos participam do trabalho.

Rápido e objetivo

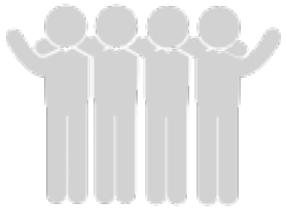
Princípios da estimativa

Princípios

É importante seguir esses princípios básicos

Estimativa feita pela Equipe de Desenvolvimento

Consenso de toda a Equipe



Rápido e objetivo

Estimativas demoradas não são interessantes para o Scrum, já que cada segundo conta.,

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓**Lição 3: Unidades para estimativa**
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Unidades para Estimativa

Quais são

Para estimarmos o tempo de realização de itens do Product Backlog podemos usar:

✓ *Dias ideais*

Essa unidade representam o número de esforço-dia ou pessoas-dia necessária para completar uma User Story. Dentre as equipes ágeis, essa unidade não é a mais usada uma vez que seu uso pode levar à má interpretação, pois **tempo ideal não é o mesmo que tempo decorrido**.

Exemplo:
Uma partida de futsal demora 2 tempos de 40 minutos idealmente, porém demora-se mais tempo do que o definido.

Unidades para Estimativa

Quais são

Para estimarmos o tempo de realização de itens do Product Backlog podemos usar:

✓ *Dias ideais:*

Essa unidade representam o número de esforço-dia ou pessoas-dia necessária para completar uma User Story. Dentre as equipes ágeis, essa unidade não é a mais usada uma vez que seu uso pode levar à má interpretação, pois **tempo ideal não é o mesmo que tempo decorrido**.

Exemplo:
Uma partida de futsal demora 2 tempos de 40 minutos idealmente, porém demora-se mais tempo do que o definido.

✓ *Story Points*

Mais usadas por equipes ágeis, essa unidade combina fatores como complexidade e tamanho físico em uma medida relativa de tamanho, podendo haver comparações entre Users Stories.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓**Lição 4: Como estimar usando Pontos por História**
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como estimar usando Pontos por História

Pontos por histórias

1. **Selecione uma Escala**
2. Escolha os itens de referências
3. Estime itens do Product Backlog

Em vez de utilizar dias ou horas, a Equipe de Desenvolvimento cria sua própria escala:

- ✓ Fibonacci: Cada número é igual a soma dos dois números anteriores:

1 – 2 – 3 – 5 – 8 -13 -21 – 34 – 55 – 89 -164...

- ✓ T- Shirt Sizing: P significa 2x de PP ; M 2x de P e assim em diante:

PP – P – M – G – GG - XG

Como estimar usando Pontos por História

Pontos por histórias

1 Selecione uma Escala

2 Escolha os itens de referências

3 Estime itens do Product Backlog

Uma vez selecionada a escala, escolhem-se um ou mais itens referências para se criarem os pontos da escala:

- ✓ Escolhe-se um item do Product Backlog, recomendável que se escolhe o menor item, pois facilita a estimativa dos seguintes itens.

Dessa forma, o item selecionado passará a ter estimativa de PP ou 1 Story Point, dependendo da escala escolhida.

Como estimar usando Pontos por História

Pontos por histórias

1. Selecione uma Escala
2. Escolha os itens de referências
3. **Estime itens do Product Backlog**

Uma vez criada a referência, começa-se a realizar a estimativa dos itens do topo do Product Backlog.

- ✓ A Equipe de Desenvolvimento define, por exemplo, que o segundo e o primeiro item do Product Backlog levarão mais que o dobro do item de referência.
- ✓ Para o item seguinte, deve-se levar em consideração os itens já estimados, comparando-os juntos com os itens de referências, e assim por diante.

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓**Lição 5: O que é o Planning Poker**
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que é o Planning Poker

Definição

PLANNING POKER

> É uma técnica de estimação, realizada pela Equipe Scrum, na qual usa-se cartas para realizar a estimativa dos itens do Product Backlog.

O que é o Planning Poker?

Conceitos

PLANNING POKER

- Baseado em consenso
- Agrupamento/ binning relativo
- Opinião de experts
- Discussão intensa
- Dimensionamento relativo
- Faz o uso do histórico de estimativas

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓**Lição 6: Escala de estimação Planning Poker**
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Escala de Estimação Planning Poker

Fibonnaci

A escala mais usada por Equipes Ágeis, baseia-se numa parte da sequência de Fibonacci modificada.

Escala de Estimação Planning Poker

Fibonnaci

A escala mais usada por Equipes Ágeis, baseia-se numa parte da sequência de Fibonacci modificada.

1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 e 100;

Cada número corresponde a uma carta que serve como uma "caixa" para cada item do Product Backlog.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

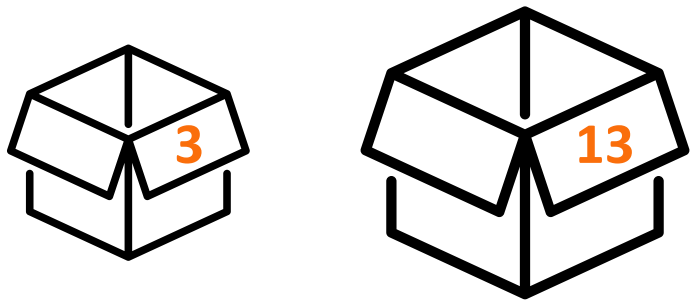
Escala da Estimação Planning Poker

Fibonnaci

A escala mais usada por Equipes Ágeis, baseia-se numa parte da sequência de Fibonacci modificada.

1, 2, 3, 5, 8, 13, 20, 40 e 100;

Cada número corresponde a uma carta que serve como uma "caixa" para cada item do Product Backlog.



#	ITEM DO BACKLOG (USER STORY)	STORY POINTS
I	Como um contador, eu quero ser capaz de achar os clientes, pelo sobrenome, para que seja possível achar seus perfis mais rápido.	**3**
II	Como Administrador do Sistema, eu quero ser capaz de ajustar as configurações para que eu controle o acesso.	**13**

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓**Lição 7 : Como funciona o Planning Poker**
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como funciona o Planning Poker

Quem participa?

Scrum Master

Atua como um coach da equipe, garantindo o funcionamento do Planning Poker.

Product Owner

Time de Desenvolvimento

.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como funciona o Planning Poker

Quem participa?

Scrum Master

Product Owner

Apresenta e explica os itens do Product Backlog.

Time de Desenvolvimento

Como funciona o Planning Poker

Quem participa?

Scrum Master

Product Owner

Time de Desenvolvimento

Participa gerando as estimativas dos itens do Backlog.

Como funciona o Planning Poker

Os valores das cartas

Carta	Interpretação
0	Item já foi completado ou é tão pequeno que não vale realizar a estimação.
1/2	Itens muito pequenos.
1,2,3	Itens pequenos.
5, 8, 13	Itens médios.
20, 40	Itens Grandes. Na maioria das equipes, itens maiores que 13 são destrinchados itens menores.
100	Muito grande.
∞	Tão grande que não tem como estimar.
?	Indica que um membro não entendeu o item ou que não é capaz de estimá-lo.
π	O membro está pedindo uma pausa

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.

2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.
2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.
3. Cada estimador seleciona uma carta privadamente representando usa estimativa.

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.
2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.
3. Cada estimador seleciona uma carta privadamente representando usa estimativa.
4. Feito a estimação privada, todas as cartas são expostas.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.
2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.
3. Cada estimador seleciona uma carta privadamente representando usa estimativa.
4. Feito a estimação privada, todas as cartas são expostas.
5. Se todos selecionaram a mesma carta temos uma estimativa do item do Backlog.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.
2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.
3. Cada estimador seleciona uma carta privadamente representando usa estimativa.
4. Feito a estimação privada, todas as cartas são expostas.
5. Se todos selecionaram a mesma carta temos uma estimativa do item do Backlog.
6. Se as estimativas forem diferentes, os membros discutem para expor suas opiniões e ideias.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como funciona o Planning Poker

Passo a passo

1. O Product Owner seleciona o item do Product Backlog para ser estimado e lê o item para a equipe.
2. Os membros da equipe de desenvolvimento discutem o item e o Product Owner responde quaisquer dúvidas sobre o item.
3. Cada estimador seleciona uma carta privadamente representando usa estimativa.
4. Feito a estimação privada, todas as cartas são expostas.
5. Se todos selecionaram a mesma carta temos uma estimativa do item do Backlog.
6. Se as estimativas forem diferentes, os membros discutem para expor suas opiniões e ideias.
7. Repetimos o passo 3 até que todos tirem a mesma carta.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓**Lição 8: O que é a Triangulação**
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que é a Triangulação

Processo de Estimativa

A **triangulação** se baseia na estimativa por referência, ou seja, na **comparação nas histórias dos usuários** (Users Stories).

O que é a Triangulação

Processo de Estimativa

A **triangulação** se baseia na estimativa por referência, ou seja, na **comparação nas histórias dos usuários** (Users Stories).

Exemplo:

O time sabe...

User Story 5 – Demanda 2 Story Points.

User Story 76 – Demanda 13 Story Points.

User Story 81 – Demanda 20 Story Points.

O time recebe uma nova User Story 90...

Então eles discutem entre si e chegam em um consenso que a User Story 90 é maior que a User Story 5 só que menor que a User Story 76.

Observação:
Ao aplicar a técnica de Planning Poker, naturalmente já está sendo aplicado a triangulação.

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓**Lição 9: O que é estimativa por afinidade**
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓Lição 11: Questões comentadas

O que é a Estimativa por Afinidade

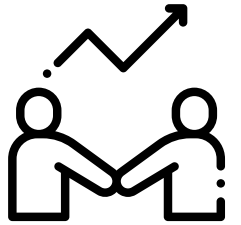
Técnica

Muito usada para realizar a estimativa de um largo número de User Stories. Geralmente usa-se tal técnica no **início do projeto.**

Características

Rápida e fácil

Transparente e visível



Colaborativa e positva

Módulo 7

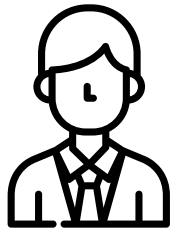
Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓**Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade**
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Pré requisitos



Product Owner terá que apresentar os itens do Product Backlog anotados em **post-its ou cartões** para serem pendurados em um **quadro/parede**, mantendo visualmente para todos.

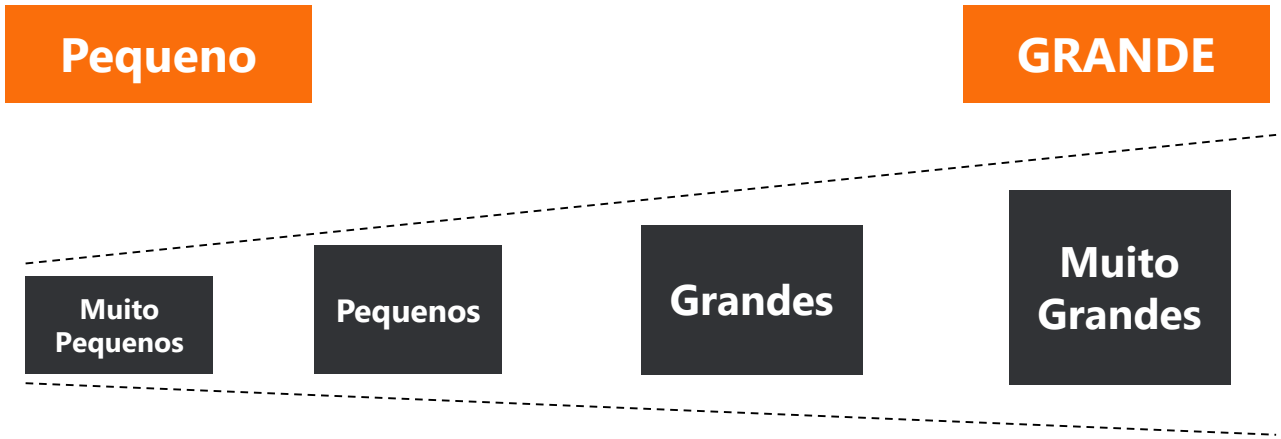
Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Pré requisitos

Passo 1

Forme cartões ou post-its como mostrado abaixo:



O Time precisa saber algumas orientações para seguir a atividade:

- ✓ Os membros dos times terão que realizar a estimação dos itens do Product Backlog, tendo como base a Definição de Pronto.
- ✓ Essa atividade tem que ser feita de forma silenciosa, evitando qualquer tipo de conversa ou barulho.
- ✓ O Product Owner e quaisquer partes interessadas estarão presentes na sala para esclarecer dúvidas sobre os itens.
- ✓ Na sala terá que ter em algum lugar em que possa ser deixado os itens duvidosos, ou seja, itens que não sabem estimar.

STERLING, Chris. Affinity Estimating: A How-to. Getting Agile. 29 de Outubro de 2018.

Voitto

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Pré requisitos

Passo 1

Passo 2

Nessa etapa o Time de Desenvolvimento realizará **o reajuste desses itens estimados** levando em consideração **a opinião de todos**, uma vez que a estimação é um resultado do **consenso e colaboração de cada um**.

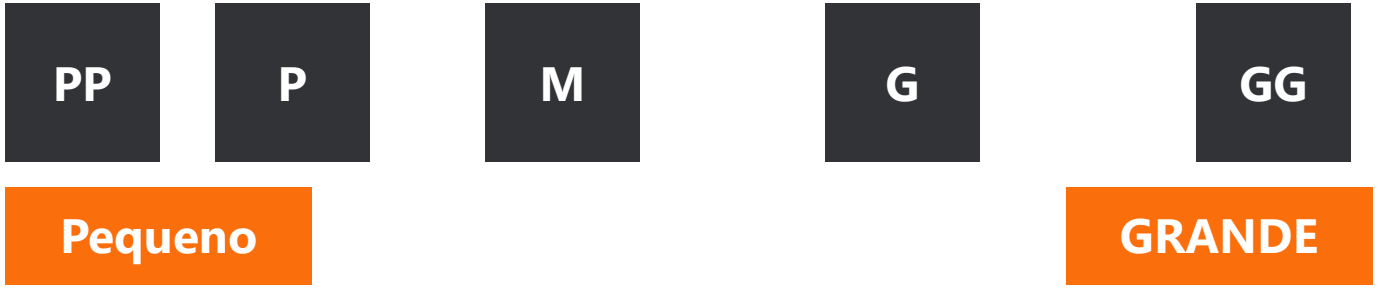
Pode haver maiores discussões nessa etapa, sendo assim o Product Owner será responsável por responder e discutir qualquer item Product Backlog.

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Depois de estimar e ajustar os itens na parede, será preciso **aplicar a escala** e colocá-la **em intervalos de tamanho**. Essa parte dependerá da escala escolhida pela equipe **(Fibonacci/Tamanho das camisa).** Por exemplo, se estiver usando a sequência de Fibonacci, coloque o 5 longe do 3 e perto do 2. Se estiver usando a medida de camisa, dê um espaçamento que seja relativo ao tamanho.

Exemplo:



STERLING, Chris. Affinity Estimating: A How-to. Getting Agile. 29 de Outubro de 2018.

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Pré requisitos

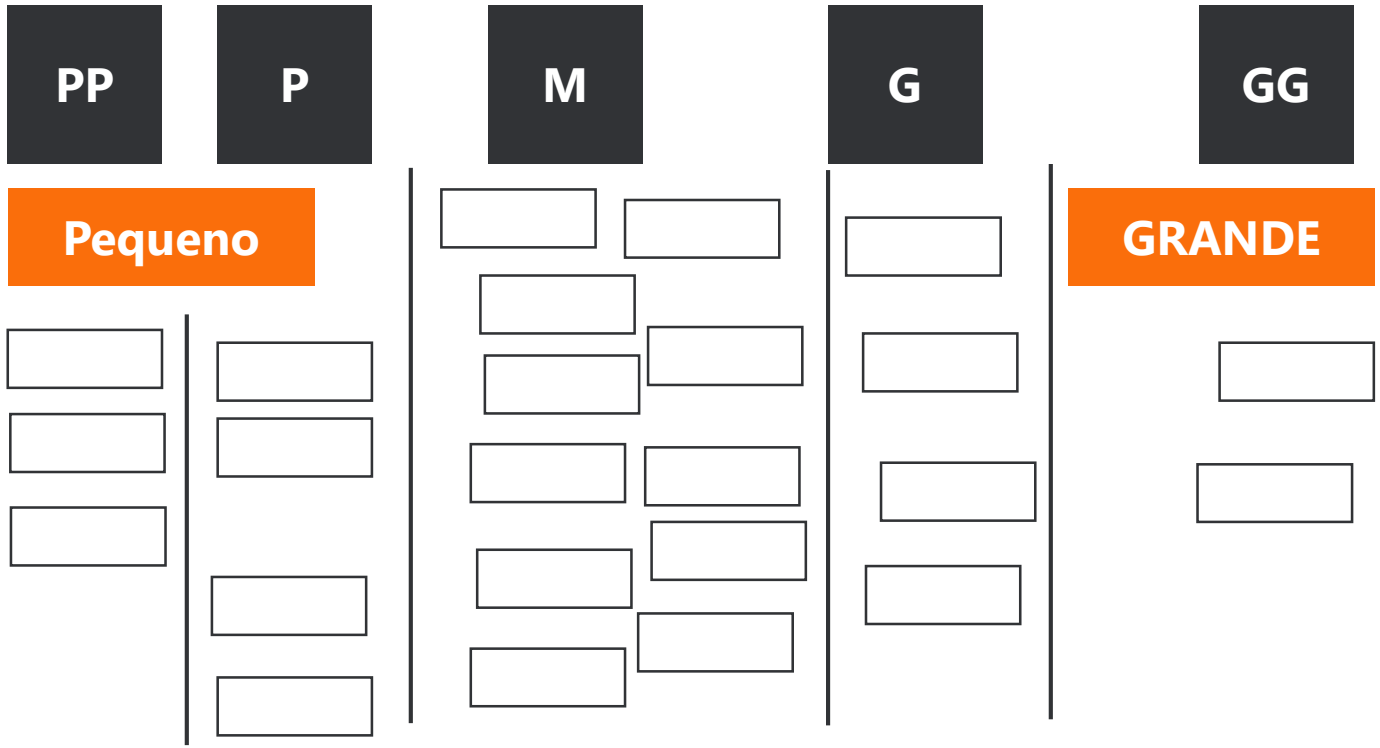
Passo 1

Passo 2

Passo 3

Peça para a Equipe **alocar os itens do Product Backlog** baseando no tamanho relativo na parede.

Exemplo:



STERLING, Chris. Affinity Estimating: A How-to. Getting Agile. 29 de Outubro de 2018.

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

Pré requisitos

Passo 1

Passo 2

Passo 3

Passo 4

Nessa etapa ocorrerá um **intervalo** para que o Time de Desenvolvimento descanse, e o **Product Owner selecione** alguns **itens estimados para discutir** com a Equipe de Desenvolvimento.

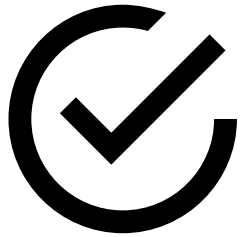
Selecionado os itens para discussão, o **Product Owner** conversará com a Equipe, e qualquer item que seja selecionado para ser reajustado será **separado e estimado ao fim da dinâmica.**

STERLING, Chris. Affinity Estimating: A How-to. Getting Agile. 29 de Outubro de 2018.

Como funciona a Estimativa por Afinidade

Passo a passo

- *Pré requisitos*
- *Passo 1*
- *Passo 2*
- *Passo 3*
- *Passo 4*
- ***Passo 5***



Agora é hora de garantir que todo o processo não foi em vão! Certifique-se de repassar as estimativas da parede e transferir para o Sprint Backlog ou até o próprio o Product Backlog.

O que mais pode ser feito para garantir o sucesso da dinâmica?

- ✓ Realize com pelo menos 40 itens, permitindo que os agrupamentos sejam facilmente percebidos.
- ✓ Determine a escala antes mesmo do passo 3!
- ✓ Deixe a escala definida fora da parede antes dos passos 1 e 2, o que ajuda a equipe dimensionar relativamente.

STERLING, Chris. Affinity Estimating: A How-to. Getting Agile. 29 de Outubro de 2018.

Voitto

Módulo 7

Estimativas Scrum

- ✓Lição 1: Para que serve estimar?
- ✓Lição 2: Princípios da estimativa
- ✓Lição 3: Unidades para estimativa
- ✓Lição 4: Como estimar usando Pontos por História
- ✓Lição 5: O que é o Planning Poker
- ✓Lição 6: Escala de estimação Planning Poker
- ✓Lição 7 : Como funciona o Planning Poker
- ✓Lição 8: O que é a Triangulação
- ✓Lição 9: O que é estimativa por afinidade
- ✓Lição 10: Como funciona a estimativa por afinidade
- ✓**Lição 11: Questões comentadas**

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Monitorando projetos com Scrum

Módulo 8

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓**Lição 1: O que são Radiadores de Informação**
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓Lição 3: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓Lição 4: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓Lição 6: Questões comentadas

O que são Radiadores de Informação

Conceito

Radiador de Informações

Elementos visuais que **fornecem pontos** e **dados** essenciais para o planejamento e monitoramento do projeto, proporcionando **análises fáceis, troca de informações e conclusões ideais**.

Métrica do time

Gráfico Burn-Down

Calendário Niko-Niko

Quadro Kanban

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓**Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints**
- ✓Lição 3: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓Lição 4: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓Lição 6: Questões comentadas

Como monitorar o progresso das Sprints

Daily Scrum

Reunião diária é um meio de monitoramento e controle de Sprints uma vez que...

Como monitorar o progresso das Sprints

Daily Scrum

Reunião diária é um meio de monitoramento e controle de Sprints uma vez que...

- ✓ Timeboxed de 15 minutos;
- ✓ Geração de conhecimento compartilhado;
- ✓ Inspeção e adaptação frequente;
- ✓ Atualização do plano do projeto em tempo real.

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Como monitorar o progresso das Sprints

Daily Scrum

Reunião diária é um meio de monitoramento e controle de Sprints uma vez que...

- ✓ Timeboxed de 15 minutos;
- ✓ Geração de conhecimento compartilhado;
- ✓ Inspeção e adaptação frequente;
- ✓ Atualização do plano do projeto em tempo real.

Ótima oportunidade de utilizar e atualizar:

Gráfico Burn-Down

Quadro Kanban

MASSARI, Vitor L. Agile Scrum Master no gerenciamento avançado de projetos: base para certificação EXIN Agile Scrum Master . 1ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2016.

Voitto

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓**Lição 3: Compreendendo o quadro Kanban**
- ✓Lição 4: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓Lição 6: Questões comentadas

Compreendendo o quadro Kanban

Quadro de tarefas

O quadro tem a finalidade de deixar os itens backlog destrinchados visivelmente, auxiliando na visibilidade do fluxo do trabalho e na sincronização da equipe.

Vantagens

- ✓Maior organização;
- ✓Compartilhamento de tarefas e documentos;
- ✓Maior Produtividade e velocidade do fluxo de trabalho;
- ✓Melhor análise do trabalho realizado.

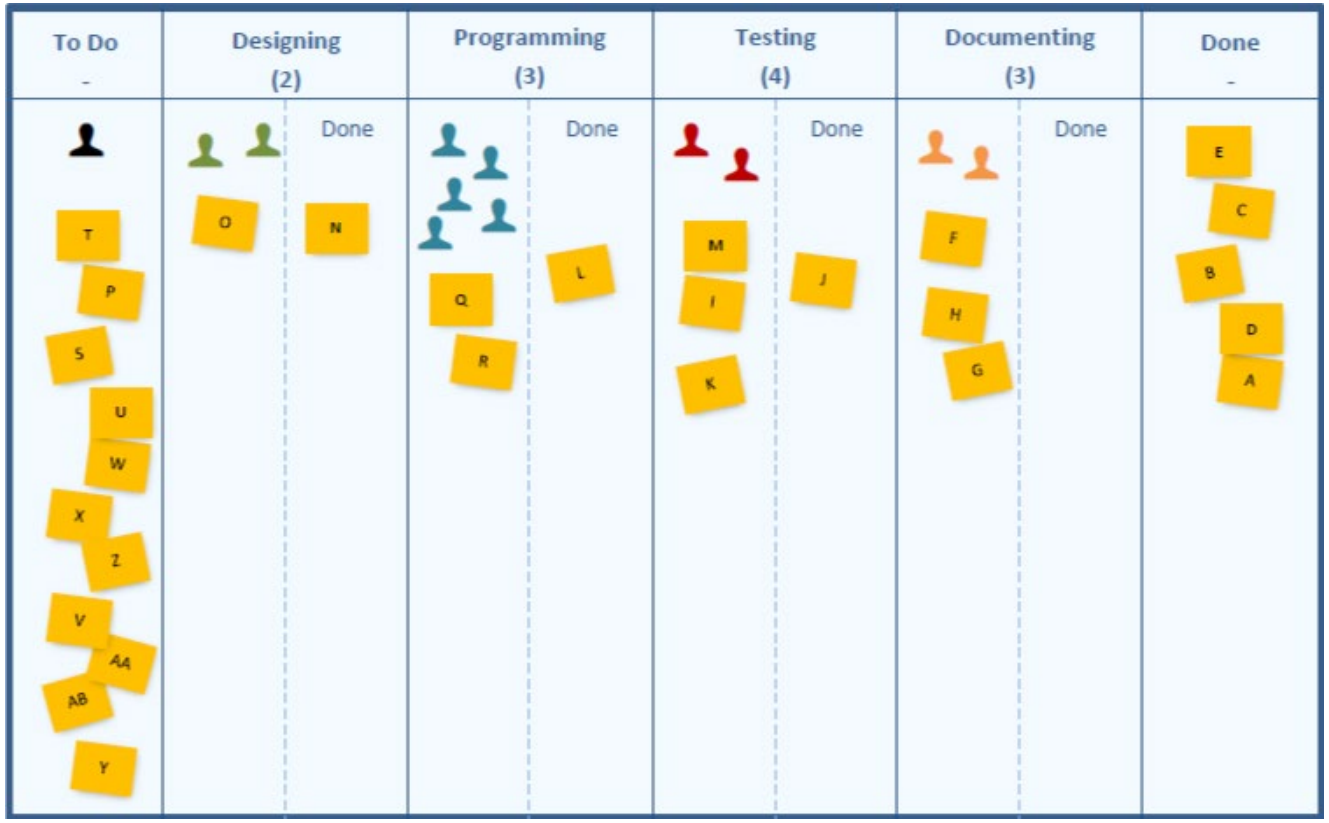
Compreendendo o quadro Kanban

Como funciona

To do:
O que tem que fazer;

Doing:
O que está sendo feito, podendo ser destrinchado em mais de uma coluna;

Done:
O que já foi feito.



Voitto

Compreendendo o quadro Kanban

Dicas

Para se ter um quadro efetivo...

1. SIMPLICIDADE

Não adicione muitas colunas e informações desnecessárias, quanto mais simples, mais fácil será para lê-lo.

Compreendendo o quadro Kanban

Dicas

Para se ter um quadro efetivo...

1. SIMPLICIDADE

Não adicione muitas colunas e informações desnecessárias, quanto mais simples, mais fácil será para lê-lo.

2. VISIBILIDADE

O quadro deve ter uma boa visibilidade, facilitando o seu entendimento, e assim auxiliando na análise do trabalho.

Compreendendo o quadro Kanban

Dicas

Para se ter um quadro efetivo...

1. SIMPLICIDADE

Não adicione muitas colunas e informações desnecessárias, quanto mais simples, mais fácil será para lê-lo.

2. VISIBILIDADE

O quadro deve ter uma boa visibilidade, facilitando o seu entendimento, e assim auxiliando na análise do trabalho.

3. FLEXIBILIDADE

A equipe deve ter uma um quadro altamente flexível para que se possa sempre estar atualizando-o quando as mudanças e as adaptações ocorrerem.

Voitto

Compreendendo o quadro Kanban

Dicas

Para se ter um quadro efetivo...

1. SIMPLICIDADE

Não adicione muitas colunas e informações desnecessárias, quanto mais simples, mais fácil será para lê-lo.

2. VISIBILIDADE

O quadro deve ter uma boa visibilidade, facilitando o seu entendimento, e assim auxiliando na análise do trabalho.

3. FLEXIBILIDADE

A equipe deve ter uma um quadro altamente flexível para que se possa sempre estar atualizando-o quando as mudanças e as adaptações ocorrerem.

4. INTERATIVO

Por ser uma ferramenta de monitoramento, está em constante atualização, sendo assim o Scrum Master deve incentivar a Equipe a editá-lo sempre.

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓**Lição 3: Entendendo os Gráficos Burndown**
- ✓Lição 4: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓Lição 6: Questões comentadas

Entendendo os Gráficos Burndown

Para que serve

O Gráfico Burndown mostrará ao Time Scrum como está o andamento do trabalho realizado durante uma Sprint.

Como utilizar?

- ✓ Equipe de Desenvolvimento ou o Scrum Master, devem **atualizar o gráfico diariamente**, para que se tenha uma visão geral do que **está sendo feito** e como um indicador principal para **prever quando o trabalho será finalizado**.
- ✓ O Gráfico Burndown será **zerado** ao final da Sprint e **reiniciado** no começo da próxima**.**

Entendendo os Gráficos Burndown

Formas de visualização

1

Burndow do Produto

É o gráfico que registra a soma dos esforços restantes do backlog do produto ao longo do tempo.

Entendendo os Gráficos Burndown

Formas de visualização

1

Burndow do Produto

É o gráfico que registra a soma dos esforços restantes do backlog do produto ao longo do tempo.

2

Burndow da versão da entrega

É o gráfico que registra a soma dos esforços restantes do backlog da versão da entrega ao longo do tempo.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Entendendo os Gráficos Burndown

Formas de visualização

1

Burndow do Produto

É o gráfico que registra a soma dos esforços restantes do backlog do produto ao longo do tempo.

2

Burndow da versão da entrega

É o gráfico que registra a soma dos esforços restantes do backlog da versão da entrega ao longo do tempo.

3

Burndow da Sprint

É o gráfico que representa a quantidade de trabalho do backlog da sprint ao longo dos dias de duração da Sprint.

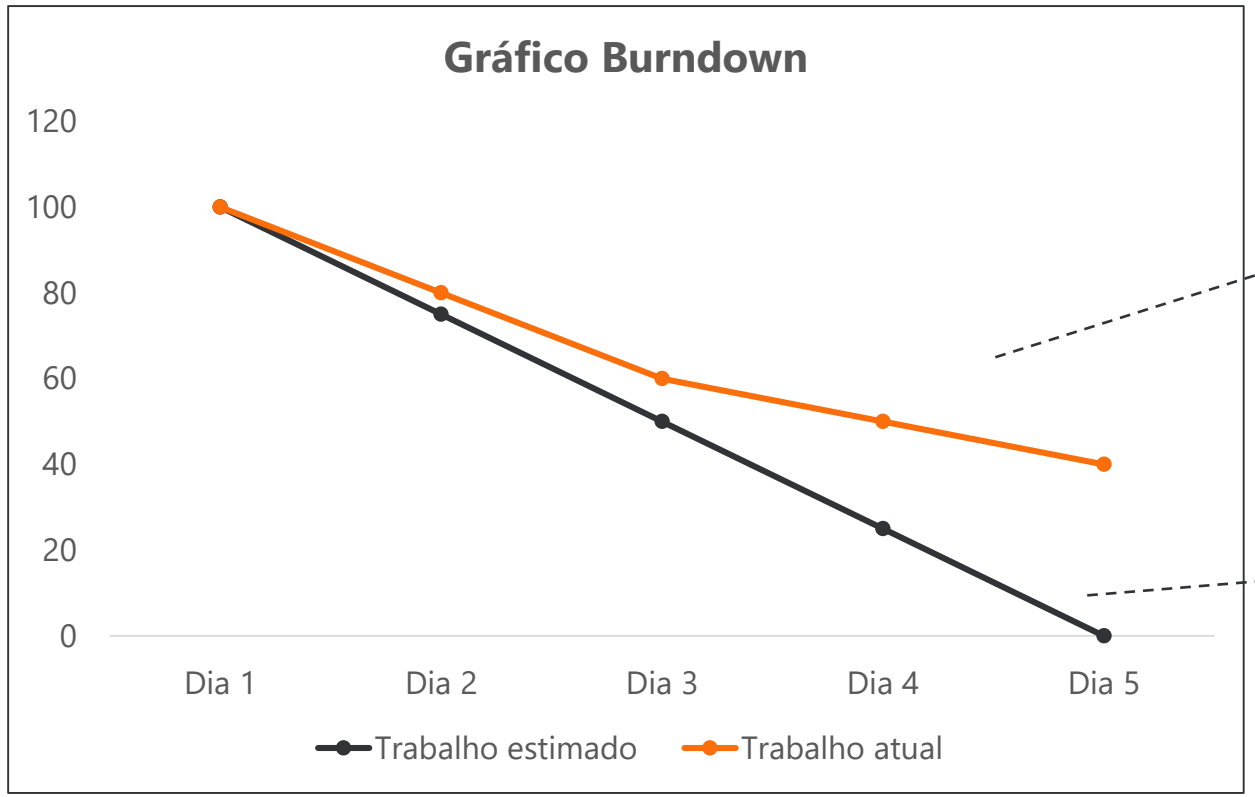
CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Entendendo os Gráficos Burndown

Exemplo - Sprint

Neste eixo vertical é mostrada a quantidade de trabalho a ser completado.



A linha da direita representa o atual trabalho realizado.

A linha da esquerda é a velocidade, que representa a taxa estimada de trabalho.

As datas ou dias de execução ficam neste eixo horizontal.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓Lição 3: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 4: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓**Lição 5: Como medir a velocidade do time**
- ✓Lição 6: Questões comentadas

Como medir a velocidade do Time

O que é

Velocidade é a **quantidade de trabalho completada** a cada Sprint, ela é medida somando os tamanhos dos itens do Product Backlog concluídos.

Não importa o valor dos itens que foram entregues e sim o tamanho. Mesmo que um item de tamanho M tenha menos valor que o item de tamanho PP.

Como medir a velocidade do Time

Importância

Auxilia no **planejamento da Sprint**, pois a velocidade da equipe ajuda a determinar a **capacidade** de concluir trabalho da equipe.

Serve como **diagnóstico** para que a equipe possa **avaliar** e **melhorar** seu uso no Scrum, tendo impacto direto na entrega para o cliente.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Como medir a velocidade do Time

Medição

Como medir?
A velocidade, geralmente, é calculada pela média da soma dos itens realizados dos últimos 3 Sprints.

Exemplo
Primeiro Sprint: 28 itens realizados
Segundo Sprint: 32 itens realizados
Terceiro Sprint: 33 itens realizados

Velocidade:
31 itens por
Sprints

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓Lição 3: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 4: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓**Lição 6: Calendário Niko-Niko**
- ✓Lição 7: Questões comentadas

Calendário Niko-Niko

Importante

Ao final do dia, os integrantes do Time Scrum, atualizam o calendário Niko-Niko com algum ícone que represente seu estado. **(feliz, triste ou neutro).**

Qual a finalidade?

O objetivo é colher feedbacks constantemente a respeito do humor e estado emocional dos membros, analisando possíveis baixos desempenhos e conflitos.

Um estudo conduzido pelo especialista Andrew Oswald, da Universidade de Warwick (Reino Unido), apontou que empregados felizes são 12% mais produtivos.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Calendário Niko-Niko

Importante

Ao final do dia, os integrantes do Time Scrum, atualizam o calendário Niko-Niko com algum ícone que represente seu estado. **(feliz, triste ou neutro).**

Qual a finalidade?

O objetivo é colher feedbacks constantemente a respeito do humor e estado emocional dos membros, analisando possíveis baixos desempenhos e conflitos.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Calendário Niko-Niko

Exemplo

Módulo 8

Monitorando projetos com Scrum

- ✓Lição 1: O que são Radiadores de Informação
- ✓Lição 2: Como monitorar o progresso das Sprints
- ✓Lição 3: Entendendo os Gráficos Burndown
- ✓Lição 4: Compreendendo o quadro Kanban
- ✓Lição 5: Como medir a velocidade do time
- ✓Lição 6: Calendário Niko-Niko
- ✓**Lição 7: Questões comentadas**

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

Conceitos Avançados do Scrum

Módulo 9

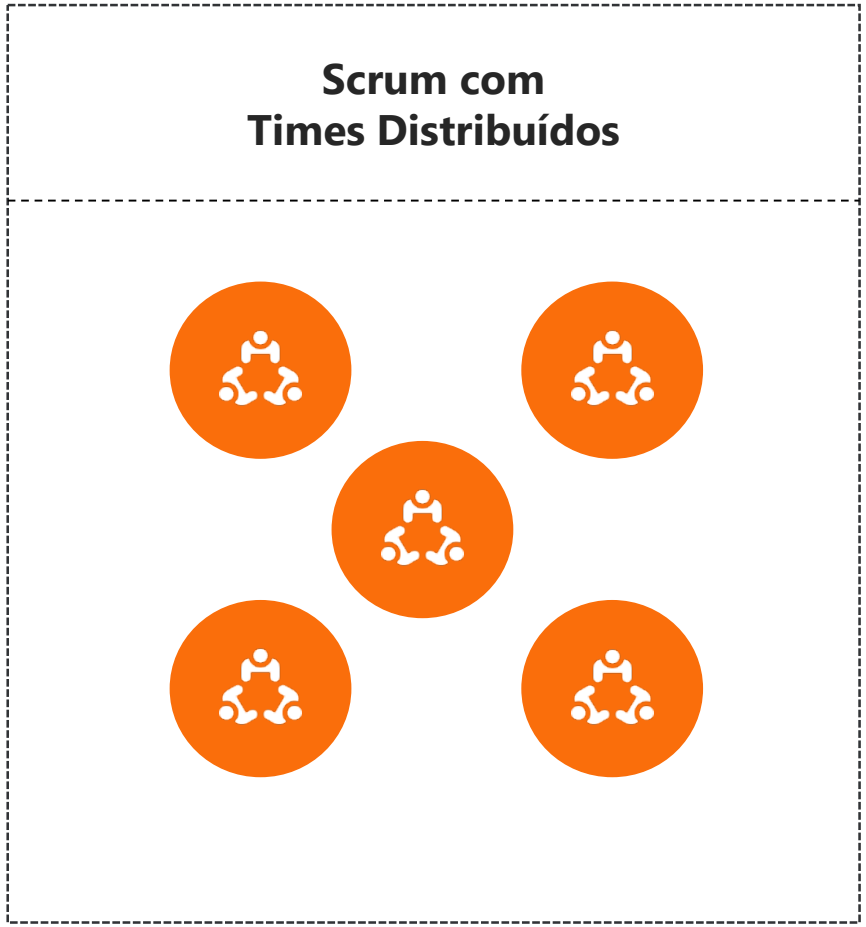
Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓**Lição 1: Scrum em times distribuídos**
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Scrum em Times distribuídos

Prática Avançada

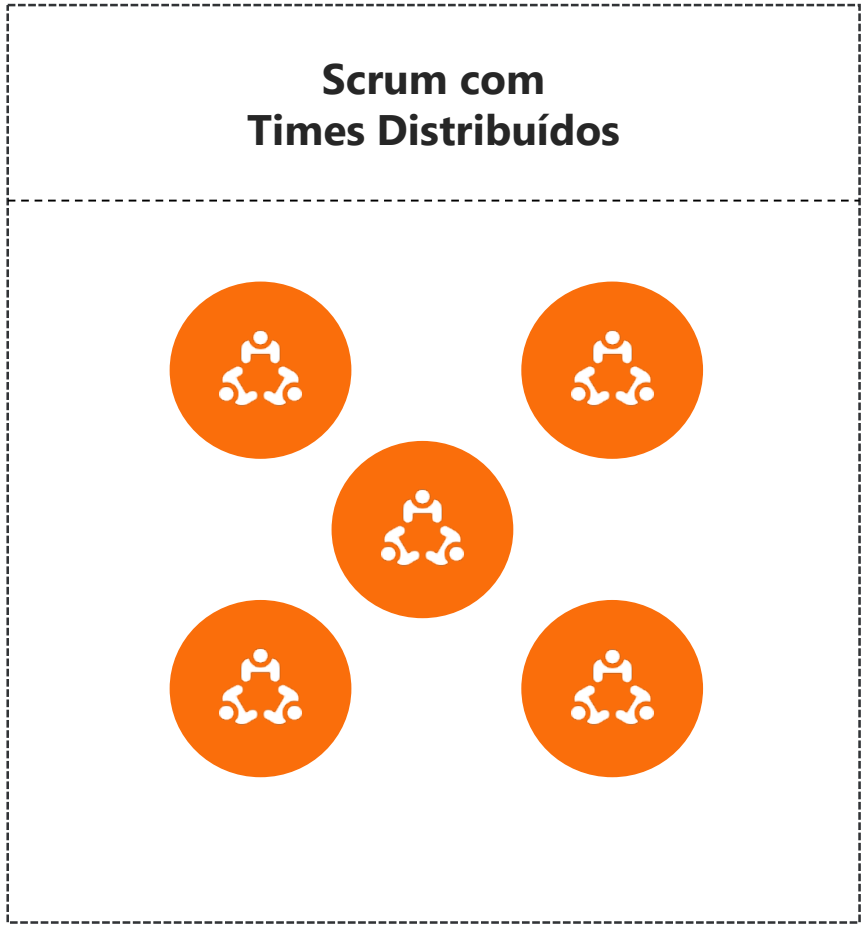


CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em Times distribuídos

Prática Avançada



- ✓ Essa prática permite que o Scrum seja aplicado nos mais variados projetos;
- ✓ Nem todos os times estão no mesmo local físico, podendo ser de diferentes estados e até países.

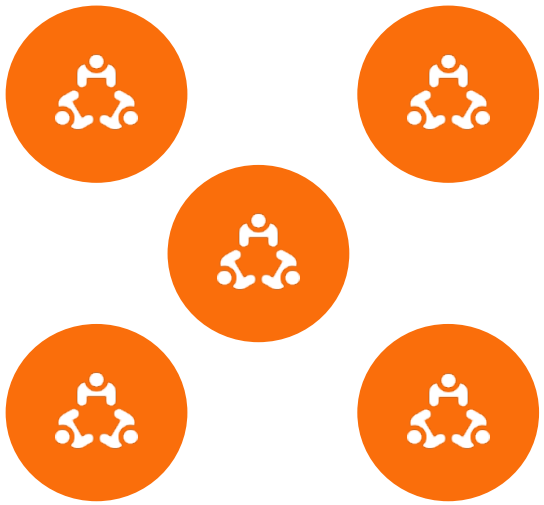
CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em Times distribuídos

Prática Avançada

Scrum com Times Distribuídos



- ✓ Essa prática permite que o Scrum seja aplicado nos mais variados projetos;
- ✓ Nem todos os times estão no mesmo local físico, podendo ser de diferentes estados e até países.

Relembre que...

Independente de estarem todos no mesmo ambiente, o Scrum continuará a respeitar ***a inspeção, a adaptação e a transparência.***

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em Times distribuídos

Prática Avançada

Para garantir o sucesso de Times Distribuídos em Scrum é...

Essencial a presença de um Scrum Master que reforce com todos os integrantes do Time que a comunicação e a interação diária são importantes para alcançar a meta do Sprint.

Necessário ter uma infraestrutura como aliada e usar, principalmente, ferramentas on-line que permitam o uso de quadros Kanban, gráficos Burndowns e softwares de comunicações a distâncias.

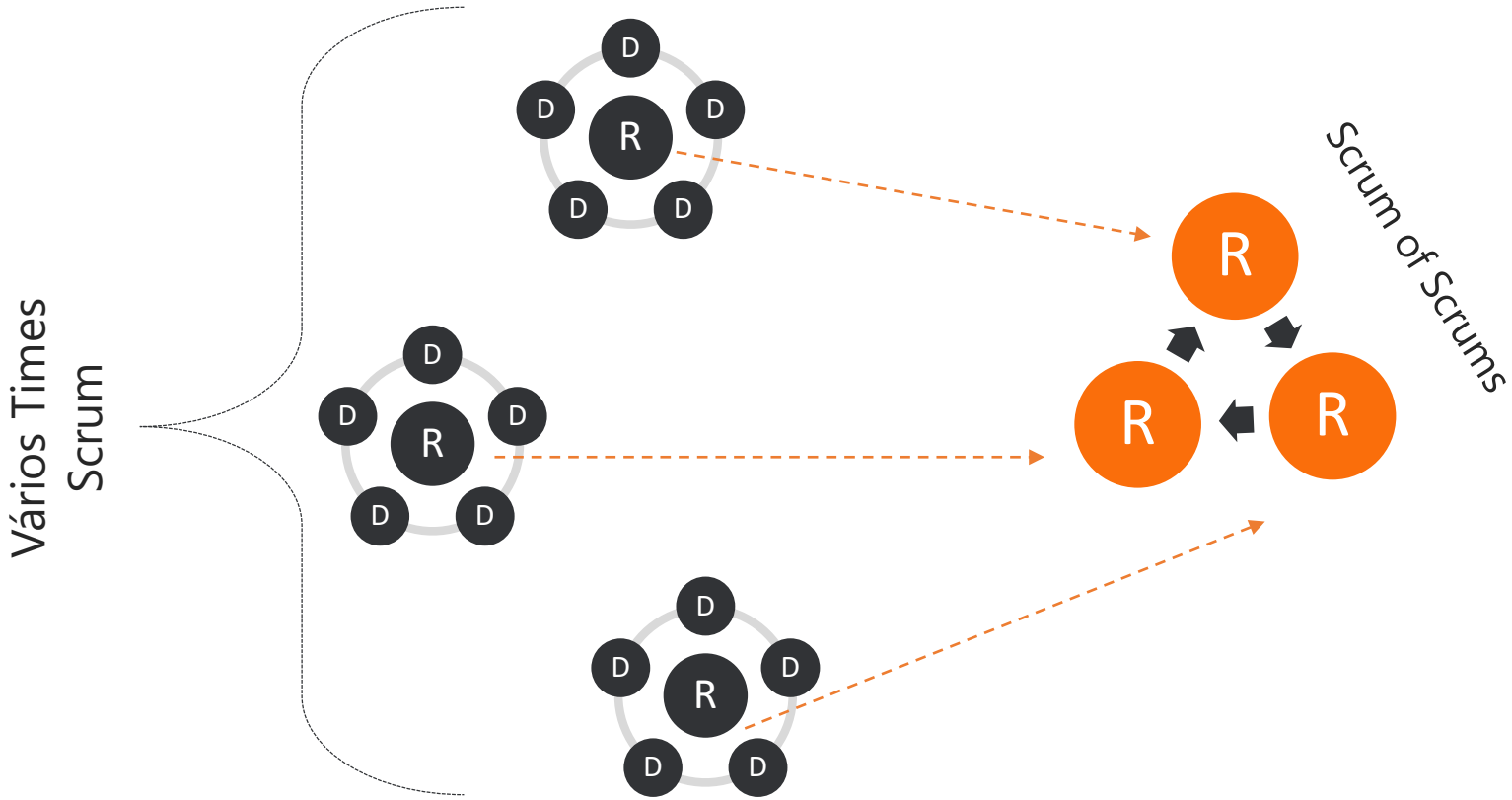
Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓**Lição 2: Scrum dos Scrums**
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Scrum dos Scrums

Utilização



D = Desenvolvedores
R = Representantes

Cada Time Scrum terá seu próprio Product Owner.

Cada Equipe de Desenvolvimento determina qual membro mandar para o Scrum dos Scrums, baseando em quem melhor representa a equipe no momento.

Algumas equipes, além de mandar um representante mandam também seu Scrum Master (que pode ser o mesmo de outra equipe).

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Voitto

Scrum dos Scrums

Características

De quanto em quanto tempo?

Ao contrário dos Dailys Scrum, a Scrum dos Scrum (SoS) não é feita todos os dias, mas sim algumas vezes na semana, conforme o necessário.

O que é tratado na reunião?

O objetivo dessa reunião é informar o que foi feito desde a última reunião, o que será feito e quais problemas existentes, focando naqueles que podem prejudicar o trabalho das outras equipes, como atrasos de entregas e interdependências.

RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓**Lição 3: Scrum em grandes projetos**
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

Separar o projeto grande em várias partes.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

- Separar o projeto grande em várias partes.
- Cada parte do projeto será designada para algum Time Scrum.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

- Separar o projeto grande em várias partes.
- Cada parte do projeto será designada para algum Time Scrum.
- ***Ganhos...***

  Essa simplificação do projeto fornece mais agilidade, torna o trabalho mais controlável e com menos riscos de fracasso.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

2 **MÚLTIPLOS RADIADORES**

Por se tratar de grandes projetos, os painéis de controles e painéis de informação se tornam muito mais complexos.

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

2 **MÚLTIPLOS RADIADORES**

Por se tratar de grandes projetos, os painéis de controles e painéis de informação se tornam muito mais complexos.

O Scrum sugere a divisão desses quadros conforme as equipes, com cada uma tendo seu próprio quadro.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Scrum em grande projetos

Outras ações ágeis

1 MÚLTIPLOS TIMES

2 **MÚLTIPLOS RADIADORES**

Por se tratar de grandes projetos, os painéis de controles e painéis de informação se tornam muito mais complexos.

O Scrum sugere a divisão desses quadros conforme as equipes, com cada uma tendo seu próprio quadro.

Ganhos...

A existência de múltiplos radiadores proporciona a facilitação da comunicação e a visibilidade do trabalho.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

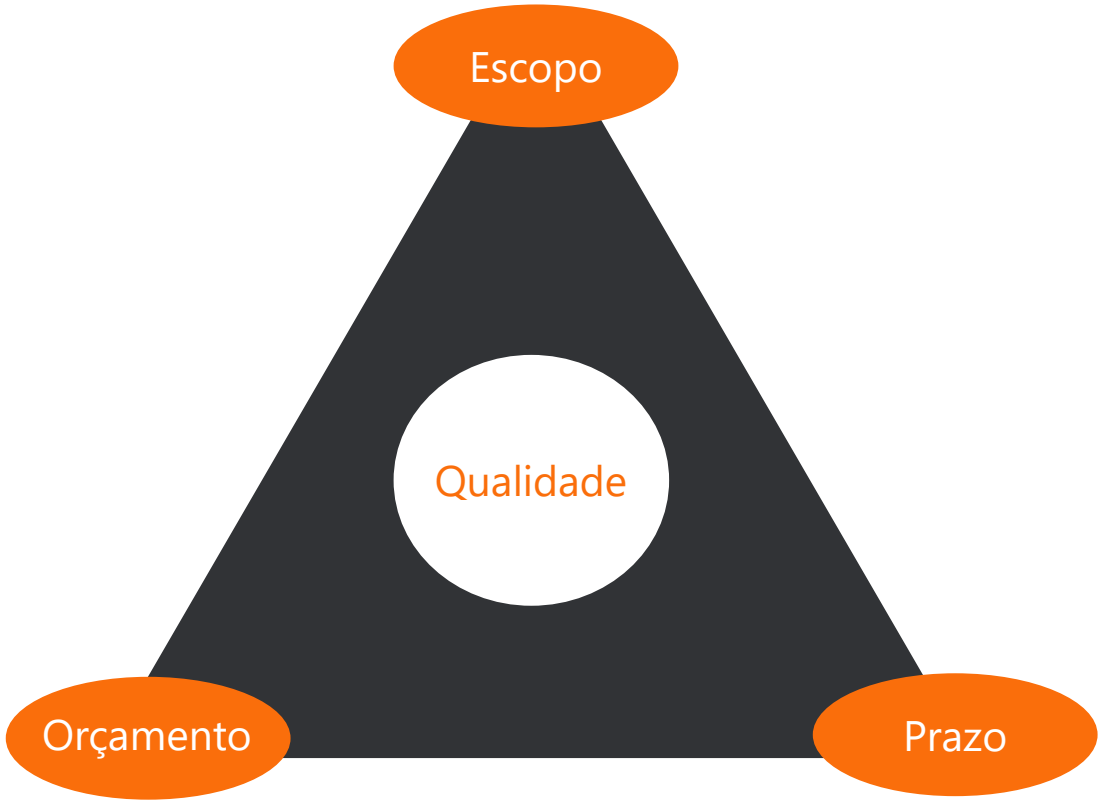
- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓**Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais**
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Os modelos de contratos tradicionais

Perguntas direcionadoras

- ✓ O que vai ser entregue?
- ✓ Quanto vai custar?
- ✓ Quando será entregue?

Triângulo da Gestão de Projetos



Os modelos de contratos tradicionais

Modelos comuns

Preço Fixo tradicional

Para este tipo de projeto, escopo e prazo também são fixados. Dessa forma, o escopo do projeto é detalhado e os prazos e preços são definidos a partir desse escopo. É o modelo mais comum, no entanto apresenta grandes riscos do contrato ser violado.

Tempo e material tradicional

O escopo do projeto é definido no início, no entanto o preço e o prazo não são fixados. O cliente é cobrado por hora de trabalho das pessoas envolvidas no projeto até que o escopo definido seja totalmente cumprido. É mais utilizado quando as pessoas do projeto estão alocadas no cliente.

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓**Lição 5: Os princípios de contratos ágeis**
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Os princípios de contratos ágeis

Importante

1. *Premissas básicas*
2. *O Triângulo Ágil*
3. *Escopo não detalhado*
4. *Ponto de parada*

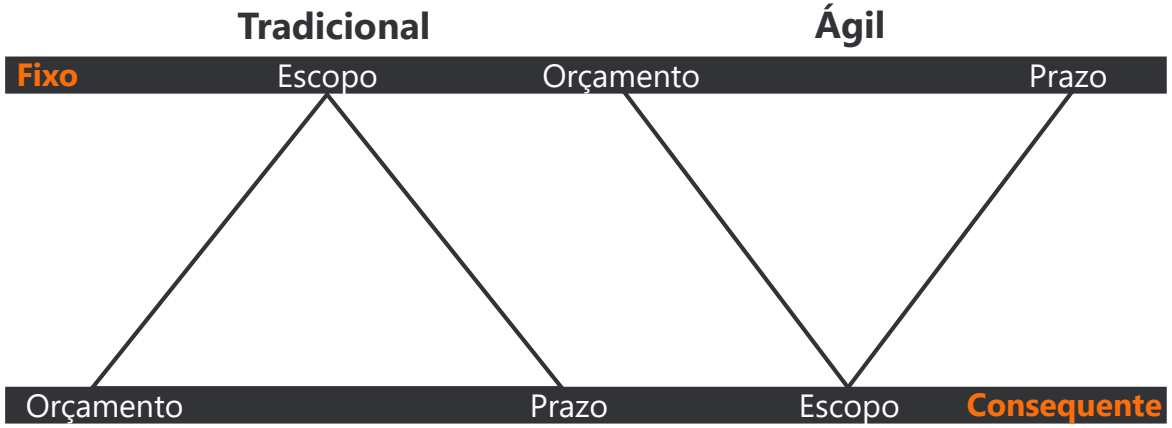
- ✓ Não é possível prever e detalhar o escopo no início do projeto.
- ✓ Caso seja feito, um enorme desperdício será gerado, e o prazo e o orçamento estabelecidos muito provavelmente não serão cumpridos.
- ✓ Uma vez que se prioriza o que se produz, seguir produzindo um produto não tem mais sentido a partir do momento em que o retorno a ser obtido já não compensa o investimento de fazê-lo.
- ✓ Preço Fixo tradicional e Tempo e Material tradicional não são adequados para desenvolvimento de *software*.

Os princípios de contratos ágeis

Importante

1. *Premissas básicas*
2. *O Triângulo Ágil*
3. *Escopo não detalhado*
4. *Ponto de parada*

- ✓ O triângulo da gestão de projetos é inadequado para a gestão de projetos ágeis, pois não há como calcular o projeto e o prazo a partir do escopo.
- ✓ Os prazos e orçamentos são fixados e o detalhamento do escopo é definido ao longo do projeto.



Os princípios de contratos ágeis

Importante

1. *Premissas básicas*
2. *O Triângulo Ágil*
3. *Escopo não detalhado*
4. *Ponto de parada*

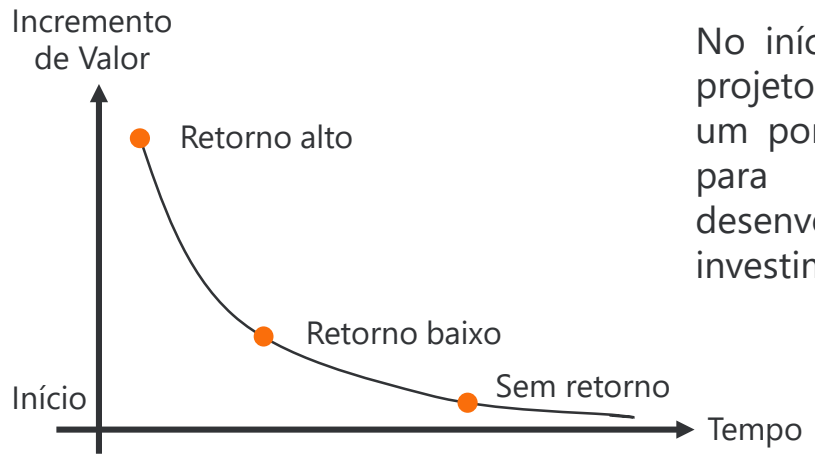
- ✓ Escopo não detalhado não significa ausência de escopo.
- ✓ É importante esclarecer no contrato, mesmo que em nível macro, o problema a ser solucionado com o produto que justifique a contratação do projeto.
- ✓ A definição clara e direta é essencial para guiar o desenvolvimento do produto, podendo ser utilizada uma Visão do Produto para representa-lo.

Os princípios de contratos ágeis

Importante

1. *Premissas básicas*
2. *O Triângulo Ágil*
3. *Escopo não detalhado*
4. *Ponto de parada*

- ✓ O contrato com o Scrum, traz muito mais visibilidade e maior segurança para o cliente do projeto, pois ele vê resultados concretos ao final de cada ciclo de desenvolvimento.
- ✓ Os incrementos do produto são entregues ao cliente, gerando retorno sobre o investimento e feedbacks concretos.



No início do projeto, o retorno do projeto é altíssimo e vai decaindo até um ponto que não compensa mais para o cliente seguir no desenvolvimento do produto, pois o investimento não se paga.

SABBAGH, Rafael. Scrum – Gestão Ágil para Projetos de Sucesso. Edição atualizada. São Paulo: Casa do Código.

Voitto

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓**Lição 6: Os modelos de contratos ágeis**
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Os modelos de contratos ágeis

Quais são?

1. Preço fixo, prazo fixo, escopo flexível

Fixa-se um prazo e um orçamento mas seu escopo não é detalhado no início e evolui no decorrer do projeto. O prazo e o orçamento podem ser fixados a partir do valor que o cliente está disposto a pagar, de uma data final dada pelo cliente e do tempo que a empresa desenvolvedora acredita ser necessário. O escopo pode ser definido pela Visão do Produto.

Os modelos de contratos ágeis

Quais são?

1. Preço fixo, prazo fixo, escopo flexível

Fixa-se um prazo e um orçamento mas seu escopo não é detalhado no início e evolui no decorrer do projeto. O prazo e o orçamento podem ser fixados a partir do valor que o cliente está disposto a pagar, de uma data final dada pelo cliente e do tempo que a empresa desenvolvedora acredita ser necessário. O escopo pode ser definido pela Visão do Produto.

2. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, o cliente pode interromper o projeto quando desejar. Os motivos estão relacionados a satisfação dele: se ele estiver insatisfeito com as entregas ou se ele estiver o satisfeito o suficiente e acreditar que os incrementos não compensarão mais.

Os modelos de contratos ágeis

Quais são?

1. Preço fixo, prazo fixo, escopo flexível

Fixa-se um prazo e um orçamento mas seu escopo não é detalhado no início e evolui no decorrer do projeto. O prazo e o orçamento podem ser fixados a partir do valor que o cliente está disposto a pagar, de uma data final dada pelo cliente e do tempo que a empresa desenvolvedora acredita ser necessário. O escopo pode ser definido pela Visão do Produto.

2. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, o cliente pode interromper o projeto quando desejar. Os motivos estão relacionados a satisfação dele: se ele estiver insatisfeito com as entregas ou se ele estiver o satisfeito o suficiente e acreditar que os incrementos não compensarão mais.

3. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada taxada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, caso o cliente deseje interromper o contrato ele pagará por isso. Pode ser pago um valor fixo ou uma porcentagem em relação ao restante do contrato.

Os modelos de contratos ágeis

Quais são?

1. Preço fixo, prazo fixo, escopo flexível

Fixa-se um prazo e um orçamento mas seu escopo não é detalhado no início e evolui no decorrer do projeto. O prazo e o orçamento podem ser fixados a partir do valor que o cliente está disposto a pagar, de uma data final dada pelo cliente e do tempo que a empresa desenvolvedora acredita ser necessário. O escopo pode ser definido pela Visão do Produto.

2. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, o cliente pode interromper o projeto quando desejar. Os motivos estão relacionados a satisfação dele: se ele estiver insatisfeito com as entregas ou se ele estiver o satisfeito o suficiente e acreditar que os incrementos não compensarão mais.

3. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada taxada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, caso o cliente deseje interromper o contrato ele pagará por isso. Pode ser pago um valor fixo ou uma porcentagem em relação ao restante do contrato.

4. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de troca de contexto

Possui as mesmas características que o contrato "2", no entanto acrescenta-se a possibilidade de utilizar o tempo restante para outro fim, como iniciar um projeto novo.

Os modelos de contratos ágeis

Quais são?

1. Preço fixo, prazo fixo, escopo flexível

Fixa-se um prazo e um orçamento mas seu escopo não é detalhado no início e evolui no decorrer do projeto. O prazo e o orçamento podem ser fixados a partir do valor que o cliente está disposto a pagar, de uma data final dada pelo cliente e do tempo que a empresa desenvolvedora acredita ser necessário. O escopo pode ser definido pela Visão do Produto.

2. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, o cliente pode interromper o projeto quando desejar. Os motivos estão relacionados a satisfação dele: se ele estiver insatisfeito com as entregas ou se ele estiver o satisfeito o suficiente e acreditar que os incrementos não compensarão mais.

3. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de parada taxada

Possui as mesmas características que o anterior, no entanto, caso o cliente deseje interromper o contrato ele pagará por isso. Pode ser pago um valor fixo ou uma porcentagem em relação ao restante do contrato.

4. Preço fixo, escopo flexível, prazo fixo com opção de troca de contexto

Possui as mesmas características que o contrato “2”, no entanto acrescenta-se a possibilidade de utilizar o tempo restante para outro fim, como iniciar um projeto novo.

5. Incremental com pontos de verificação

O projeto é executado buscando entregar partes prontas do produto com a maior frequência possível, a partir das prioritárias. Nesse modelo, são estabelecidos pontos frequentes de verificação e o cliente decide se prossegue com o projeto ou não.

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓**Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum**
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Conceitos

Contrato

Quando o Cliente quer...

Preço fixo

Como fixar um preço se o produto ainda nem existe?

Prazo definido

Como definir um prazo se não desenvolveu o produto?

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1 ***Entender o escopo***

PRÉ-PROJETO

Entendimento do escopo, ou seja, identificar, definir e delimitar em comum acordo com o cliente o que será e o que não será realizado em nível macro, porém detalhado o suficiente para que tenha uma base para a definição de tempo e preço.

Esse estudo servirá para formar o Backlog do Produto inicial com os requisitos identificados.

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. ***Definir as importâncias e priorizações***

COM OS REQUISITOS DESTACADOS E ENTENDIDOS

É preciso definir a importância dos itens do Backlog do Produto.

Pode ser aplicada a técnica MoSCow e ainda priorizar os itens para completar os detalhes necessários para as estimativas inicias.

Essa priorização permitirá que todos tenham entendimento de qual item é mais importante.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. *Definir as importâncias e priorizações*
3. ***Planejar as entregas***

PRIORIZAÇÕES ESTABELECIDAS NO PRODUCT BACKLOG

Após definir as priorizações do produto, o planejamento das entregas será feito pelo PO junto ao cliente.

Será possível dividir o produto em partes, planejando as versões de entregas, sendo assim conhecendo a ordem de trabalho a ser realizado.

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. *Definir as importâncias e priorizações*
3. *Planejar as entregas*
4. ***Estimar os itens***

BACKLOG DEFINIDO E SEPARADO EM VERSÕES DE ENTREGAS

O Time poderá estimar os itens, começando do mais importante ao menos importante:

- Pode ser feito uma estimativa dos itens iniciais e depois realizar uma projeção para os demais baseado nas primeiras, caso necessário e se houver tempo, pode-se estimar item a item.
- Essa estimação poderá ser feita da mesma maneira em que ocorre nas reuniões de planejamento das Sprints

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

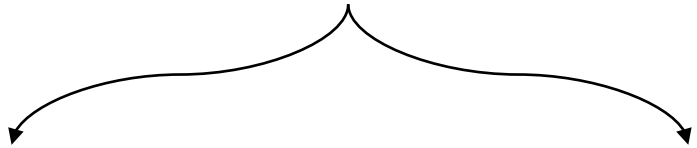
Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. *Definir as importâncias e priorizações*
3. *Planejar as entregas*
4. *Estimar os itens*
5. ***Determinar um prazo***

REALIZADA AS ESTIMATIVAS DOS ITENS

Para determinar o prazo, será preciso de duas variáveis. Mesmo que não tenha uma gestão de conhecimento pode ser feita uma previsão:



Unidade de estimativa
(pontos por história ou dias ideais)

Métrica da velocidade

Sendo assim, o Time consegue ter uma base das quantidades de Sprints necessários.

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. *Definir as importâncias e priorizações*
3. *Planejar as entregas*
4. *Estimar os itens*
5. *Determinar um prazo*
6. ***Ajustar as versões de entrega***

ESTUDADO A QUANTIDADE DE SPRINTS

A Equipe perceberá que as versões de entregas estarão quebradas (Ex: Versão 1 de entrega será finalizada no Sprint 3), necessitando assim que o Time de Desenvolvimento e o PO ajustem as versões de entrega.

Com as versões ajustadas, será possível observar, por exemplo, que a Versão 1 será a entrega dos 3 primeiros Sprints, a Versão 2 será a entrega dos 2 próximos Sprints e assim por diante.

Podendo estabelecer o preço fixo e suas entregas ao longo do projeto; originando o contrato

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Projetos com contratos tradicionais no Scrum

Passo a passo

1. *Entender o escopo*
2. *Definir as importâncias e priorizações*
3. *Planejar as entregas*
4. *Estimar os itens*
5. *Determinar um prazo*
6. *Ajustar as versões de entrega*
7. ***Trabalhar com o preço***

COM O CONTRATO ASSINADO

Com o contrato assinado, o Time Scrum seguirá conforme o framework Scrum, diferenciando apenas buscar os planejamentos de versões de entregas acordados com o cliente

OBS:
Apesar do Time seguir o planejado, mudanças com certeza ocorrerão e ajustes nos planos deverão ser realizados, tais alterações serão negociadas e informadas ao cliente

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓**Lição 8: A mudança para o Scrum**
- ✓ Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

A mudança para o Scrum

Desafios

Mudança
Não é imediata

Acreditar na
Framework

Dê um passo de cada vez!

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

A mudança para o Scrum

Desafios

Mudança Não é imediata

SCRUM

Acreditar na Framework

Nenhuma mudança ocorre de um dia pro outro, é da natureza do ser humano resistir, lutar contra, impor barreiras e dificultar. **Paciência** é a chave para se obter sucesso na transição.

Dê um passo de cada vez!

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

A mudança para o Scrum

Desafios

Mudança
Não é imediata

SCRUM

Acreditar na Framework

Durante a implementação é preciso entender que em primeira instância a velocidade cairá e a motivação reduzirá, logo é preciso **perseverança**.

Dê um passo de cada vez!

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓**Lição 9: Como criar um ambiente Ágil**
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Como criar um ambiente Ágil

Introdução

Como começar?

Para começar a implementação é recomendável que a Equipe se acostume com a cultura ágil, para isso alguns processos podem ser aplicados sem gerar prejuízos, mas podendo gerar grandes resultados.

Como criar um ambiente Ágil

Como começar?

1

Radiadores de Informação

Aplique os quadros de tarefas, facilite a visibilidade do trabalho.

Como criar um ambiente Ágil

Como começar?

1

Radiadores de Informação

Aplique os quadros de tarefas, facilite a visibilidade do trabalho.

2

Reuniões de Retrospectivas

Realize reuniões de lições aprendidas com maiores frequências, atingindo assim a melhoria contínua.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Como criar um ambiente Ágil

Como começar?

1

Radiadores de Informação

Aplique os quadros de tarefas, facilite a visibilidade do trabalho.

2

Reuniões de Retrospectivas

Realize reuniões de lições aprendidas com maiores frequências, atingindo assim a melhoria contínua.

3

Reuniões diárias 15 min

Todos os dias realize as reuniões diárias promovendo os três pilares do Scrum.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Como criar um ambiente Ágil

Como começar?

1

Radiadores de Informação

Aplique os quadros de tarefas, facilite a visibilidade do trabalho.

2

Reuniões de Retrospectivas

Realize reuniões de lições aprendidas com maiores frequências, atingindo assim a melhoria contínua.

3

Reuniões diárias 15 min

Todos os dias realize as reuniões diárias promovendo os três pilares do Scrum.

4

Trabalhar por partes

Pare de planejar tudo de uma vez, seja suscetível a mudança, planeje por partes.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Como criar um ambiente Ágil

Como começar?

1

Radiadores de Informação

Aplique os quadros de tarefas, facilite a visibilidade do trabalho.

2

Reuniões de Retrospectivas

Realize reuniões de lições aprendidas com maiores frequências, atingindo assim a melhoria contínua.

3

Reuniões diárias 15 min

Todos os dias realize as reuniões diárias promovendo os três pilares do Scrum.

4

Trabalhar por partes

Pare de planejar tudo de uma vez, seja suscetível a mudança, planeje por partes.

5

Reuniões de Inspeção

Marque reuniões para inspecionar as entregas do Time. Instrua a Equipe sobre a importância dos itens prontos.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓**Lição 10: Transição de papéis para o Scrum**
- ✓Lição 11: Questões comentadas

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. ***Gerente de projetos analista de negócios***
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Gerentes de projetos são responsáveis por entender o projeto, tendo capacidade de identificar, detalhar e repassar o escopo.
- ✓ São um dos focos da equipe caso tenham alguma dúvida de um requisito, detalhe ou até sugestão para o desenvolvimento do produto/serviço.
- ✓ Eles não são responsáveis pelas tarefas de gestão, como analisar o retorno de investimento, contratações e demissões.
- ✓ Esse gerente de projetos, é um analista de negócios se amealhando em partes com o Product Owner do Scrum.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. ***Gerente de projetos líder técnico***
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Considerado, geralmente, o sênior do time, aquele que assume a função de Gerente de projetos mas também, apoia tecnicamente proporcionando facilitações e soluções para os problemas apresentados pelo Time responsável em realizar o produto/serviço contratado.
- ✓ Tal função pode ser adaptada para o Time de Desenvolvimento podendo até ser considerado um desenvolvedor de referência ou Scrum Master.
- ✓ Porém para esta função no Scrum, tem que esta atento para não ditar como a Equipe deverá desenvolver projeto ou até avaliar se ele terá as soft skills necessárias para motivar, liderar e oriente a Equipe.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. ***Gerente de projetos controlador de atividades***
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Trabalha impulsionando resultados da Equipe controlando e monitorando, na maioria das vezes, este cumpre sua função fornecendo estimativas, determinando e motivando a Equipe a cumprir os prazos.
- ✓ Pela semelhança de função, o gerente de projetos controlador de atividades deve se tornar um Scrum Master, atuando como um coach e deixando a parte de estimar para o próprio Time.

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. ***Gerente de projetos de verdade***
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Esta é uma das funções mais polêmicas dentro do Scrum, muitos especialistas afirmam que podem atrapalhar o "autogerenciamento" do Scrum.
- ✓ Isso acontece, uma vez que esse profissional tem uma forte tendência em atuar como um controlador de tarefas, interferindo no andamento de prazos, tarefas e no que deve ser feito e quem deve fazer, tirando assim, a autonomia da Equipe.
- ✓ No entanto, alguns defendem sua permanência junto ao Time Scrum como próprio GP, se preocupando com questões como análise orçamentária, previsões de fluxo, possibilidades de contratações e aquisições.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. ***Analista de negócios ou requisitos***
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ O analista de negócios pode facilmente sofrer a transição para Product Owner, sem muitas alterações de funções se preocupando apenas em ter um pensamento ágil, o que é importante para todos os membros do time Scrum.

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. ***Líder técnico ou de equipe***
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Este profissional tem uma função essencial no Time e deve ser mantido para o Time Scrum, principalmente se houver múltiplos time Scrum.
- ✓ Ele poderá distribuir os profissionais entre as equipes, ajudar a definir estratégias técnicas e influenciar o Time a trabalhar da forma mais simples e eficientes, servindo como um agente que contribui e não que gerencia.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. ***Equipe de qualidade***
8. *Os desenvolvedores*
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Jamais negocie a qualidade, um dos principais conceitos defendidos pelo Time de Desenvolvimento.
- ✓ Por isso este pode contribuir se tornando parte desta Equipe se especializando em testes de diversas naturezas.

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. ***Os desenvolvedores***
9. *Os DBAs e outros especialistas*

- ✓ Continuam atuando como desenvolvedores dentro do Scrum, se importando apenas em ter o pensamento ágil, deixando de lado os vícios de desenvolvedores que recebem ordem e não tem autonomia.

CRUZ, Fábio. Scrum e Agile em projetos: guia completo. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2018.

Voitto

Transição de Papéis para o Scrum

Adaptação

1. *Gerente de projetos analista de negócios*
2. *Gerente de projetos líder técnico*
3. *Gerente de projetos controlador de atividades*
4. *Gerente de projetos de verdade*
5. *Analista de negócios ou requisitos*
6. *Líder técnico ou de equipe*
7. *Equipe de qualidade*
8. *Os desenvolvedores*
9. ***Os DBAs e outros especialistas***

- ✓ Esses profissionais especialistas em diversas tecnologias (front-end e HTML, entre outras), passam a ser parte do Time de Desenvolvimento participando de planejamentos, estimativas e podem ser crucias em alguns tipos de projetos em que suas especialidades são de vital importância.

Módulo 9

Conceitos Avançados Scrum

- ✓Lição 1: Scrum em times distribuídos
- ✓Lição 2: Scrum dos Scrums
- ✓Lição 3: Scrum em grandes projetos
- ✓Lição 4: Os modelos de contratos tradicionais
- ✓Lição 5: Os princípios de contratos ágeis
- ✓Lição 6: Os modelos de contratos ágeis
- ✓Lição 7: Projetos com contratos tradicionais no Scrum
- ✓Lição 8: A mudança para o Scrum
- ✓Lição 9: Como criar um ambiente Ágil
- ✓Lição 10: Transição de papéis para o Scrum
- ✓**Lição 11: Questões comentadas**

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto

grupoVoitto

Capacitações completas para um mercado competitivo

Fundamentos Scrum para a gestão ágil de projetos

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

Módulo 10

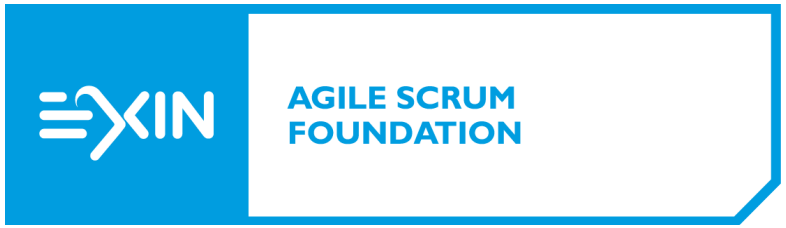
MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓**Lição 1: O que é a ASF?**
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

O que é a ASF?

Introdução



- ✓ EXIN Agile Scrum Fundamentos (ASF) é uma certificação que valida o conhecimento de um profissional na combinação das metodologias ágeis com as práticas Scrum.
- ✓ Consiste de um exame que testa o entendimento dos candidatos quanto aos principais conceitos e suas aplicações.
- ✓ Em particular, a certificação é apropriada para os profissionais que trabalham nas áreas de: Gerenciamento de Projetos, Desenvolvimento de Software, Gerenciamento de Serviços de TI e Gerenciamento de Negócios.

O que é a ASF?

Introdução

Requisitos para a certificação

- ✓ Para ser aprovado o candidato precisa passar no exame.
- ✓ É recomendável participar de um treinamento de preparação.

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓**Lição 2: Por que se certificar?**
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

Por que se certificar?

Importância

Diferencial Curricular

Ser certificado é um atestado de que você domina os conceitos avançados de Scrum e sabe utilizá-los em diversas situações práticas, trazendo maior autoridade e credibilidade para você, além de um diferencial curricular.

Por que se certificar?

Importância

Diferencial Curricular

Empregabilidade

As certificações abrem portas para o mercado de trabalho e podem levar você a conquistar o emprego dos sonhos. Muitas empresas adotam a certificação Scrum Master como pré-requisitos nas seleções ou oferecem maiores salários para quem é certificado.

Por que se certificar?

Importância

Diferencial Curricular

Empregabilidade

Credibilidade

O método Scrum é reconhecido internacionalmente por grandes empresas e ser certificado é uma garantia de que os conceitos aprendizados valem em qualquer lugar do mundo, padronizando assim o conhecimento.

Voitto

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓**Lição 3: Conhecendo o exame**
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

Conhecendo o exame

Introdução

Detalhes do exame tipo do exame	Questões de múltipla escolha online ou em papel
Número de questões	40
Índice mínimo para aprovação	65% (26 de 40)
Permitido consultas de livros/notas	Não
Permitido utilizar equipamento eletrônico	Não
Duração do exame	60 minutos

Os exames da Exin podem ser feitos em português ou inglês, online ou presencial.

Vale ressaltar que, quando o exame é feito online, ainda assim não é possível consultas, pois é necessário que você permita acesso a sua webcam, gravando assim tudo que você faz e também a tela do computador.

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓**Lição 4: Requisitos do exame**
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

Requisitos do exame

Introdução

REQUISITOS DO EXAME		ESPECIFICAÇÕES DO EXAME	PESO (%)
1. Mindset Ágil			**10**
	1.1	Conceitos de Agile e Scrum	10
2. Práticas Scrum			**45**
	2.1	Papéis no Scrum	22.5
	2.2	Eventos Scrum	12
	2.3	O backlog e sua importância	7.5
	2.4	Definição de Pronto	2.5
3. Planejamento e Estimativas Scrum			**22.5**
	3.1	Planejamento Scrum	15
	3.2	Estimativa Scrum	7.5
4. Monitorando projetos com Scrum			**12.5**
	4.1	Monitoramento Scrum	12.5
5. Conceitos avançados do Scrum			**10**
	5.1	Scrum em diferentes situações	10
Total			**100**

Requisitos do exame

Especificações

1. Mindset Ágil

1.1 Conceitos de Agile e Scrum

1.1.1 Reconhecer como funciona o ciclo adaptativo em ambientes ágeis

1.1.2 Reconhecer como a Agilidade traz previsibilidade e flexibilidade

1.1.3 Descrever o manifesto Ágil

1.1.4 Reconhecer complementos do framework Ágile como Programação em Par, Desenvolvimento Orientado a Testes, Integração Contínua, Refatoração e Propriedade Coletiva de Código.

Requisitos do exame

Especificações

2. Práticas Scrum

2.1 Papeis no Scrum

2.1.1 Explicar o papel do Product Owner

2.1.2 Explicar o papel do Scrum Master

2.1.3 Explicar o papel do Time de Desenvolvimento

2.1.4 Reconhecer o papel de um Gerente de Projetos tradicional

Requisitos do exame

Especificações

2. Práticas Scrum

2.2 Evento Scrum

2.2.1 Explicar as características dos eventos da Time-boxed

2.2.2 Explicar as características da Sprint

2.2.3 Explicar as características da reunião diária

2.2.4 Explicar as características da revisão e restrospectiva da Sprint

Requisitos do exame

Especificações

2. Práticas Scrum

2.3 A importância do Backlog

2.3.1 Explicar as características de um bom Backlog de Produto e de Sprint

2.3.2 Reconhecer boas Histórias de Usuário bons Itens de Backlog

2.3.3 Explicar como refinar os itens do Backlog do Produto

Requisitos do exame

Especificações

2. Práticas Scrum

2.4 Definição de Pronto

2.3.1 Explicar a importância de uma boa definição de Pronto

Requisitos do exame

Especificações

3. Planejamento e Estimativas Scrum

3.1 Planejamento Scrum

3.1.1 Explicar o que acontece durante as reuniões de Planejamento de Sprints

3.1.2 Compreender os ritos e importância da Reunião Diária

3.1.3 Compreender como determinar a duração de uma Sprint

Requisitos do exame

Especificações

3. Planejamento e Estimativas Scrum

3.2 Estimativas Scrum

3.2.1 Explicar técnicas de estimativas como Planning Poker, Triangulação e Estimativa por Afinidade

3.2.2 Compreender como estimar usando Dias Ideais ou Pontos por História

3.2.3 Compreender como os Itens do Backlog são ordenados

Requisitos do exame

Especificações

4. Monitorando projetos Scrum

4.1 Monitorando Scrum

4.1.1 Compreender os gráficos Burn-Down

4.1.2 Compreender como monitorar o progresso das Sprints

4.1.3 Compreender como medir a velocidade do time

4.1.4 Compreender os quadros Kanban

4.1.5 Compreender o conceito e o valor dos Radiadores de Informação

Requisitos do exame

Especificações

5. Conceitos avançados do Scrum

5.1 Scrum em diferentes situações

5.1.1 Reconhecer como aplicar Scrum em Projetos grandes e complexos

5.1.2 Reconhecer como aplicar Scrum em times distribuídos

5.1.3 Compreender os diferentes tipos de contratos no Scrum

5.1.4 Compreender como criar um ambiente Ágil

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓**Lição 5: Passo a passo para se certificar**
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

Passo a passo para se certificar

Especificações

Para realizar sua inscrição na prova, é necessário acessar o site: https://www.exin.com/br-pt/certificacoes/ e agendar o seu exame, preenchendo o campos indicados.

Você deverá inserir o Cupom de Desconto fornecido pela Voitto para conseguir desconto de 6% no exame.

CUPOM DE DESCONTO: XXXXXXXXX

O pagamento é feito em dólar, portanto é necessário que o candidato tenha um cartão internacional para fazer essa transação.

Você terá 20 dias a partir da data de inscrição para agendar seu exame.

*****ESSA LIÇÃO AINDA SERÁ CONCLUÍDA*****

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓**Lição 6: Como se preparar?**
- ✓Lição 7: Sugestões de leitura

Como se preparar?

Dicas

Faça um treinamento preparatório oficial

A EXIN não exige treinamento de preparação, mas recomenda fortemente que se tenha feito um, pois é uma das melhores formas de preparação. Sugere-se que o treinamento tenha um mínimo de 14 horas de duração e seja credenciado pela EXIN.

Como se preparar?

Dicas

Faça um treinamento preparatório oficial

Leia de livros sobre gestão ágil e Scrum

Os livros são excelentes formas de se aprofundar na gestão ágil e no Scrum. Há várias referências de autores renomados que te preparam para conquistar a certificação, abordando conceitos do básico ao avançado.

Como se preparar?

Dicas

Faça um treinamento preparatório oficial

Leia de livros sobre gestão ágil e Scrum

Faça simulados, treine!

É importante que você conheça a prova e treine exaustivamente para conseguir um bom desempenho. Então, fazer simulados controlando o seu tempo conforme o limite da prova te deixará mais preparado na hora de realizar o seu exame.

MÓDULO 10

A certificação Exin Agile Scrum Foundation

- ✓Lição 1: O que é a ASF?
- ✓Lição 2: Por que se certificar?
- ✓Lição 3: Conhecendo o exame
- ✓Lição 4: Requisitos do exame
- ✓Lição 5: Passo a passo para se certificar
- ✓Lição 6: Como se preparar?
- ✓**Lição 7: Sugestões de leitura**

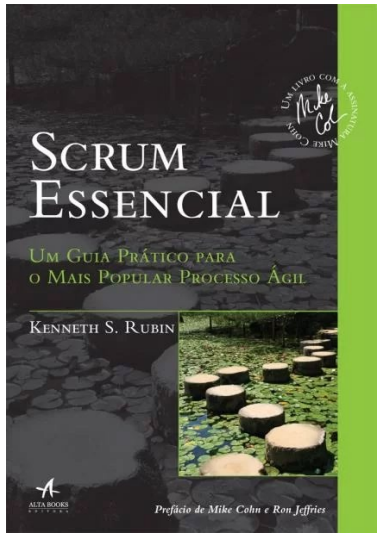
Sugestões de leitura

Referência Bibliográfica

Jeff Sutherlan, cocriador do Scrum, busca instigar os leitores sobre o processo de gestão que está mudando nosso modo de viver. Dessa forma, ele conta os primórdios do método, abordando os princípios e conceitos fundamentais.

Sugestões de leitura

Referência Bibliográfica



No guia prático para o Scrum, **Kenneth S. Rubin** esclarece valores, princípios e práticas desse framework ágil, e descreve abordagens flexíveis comprovadas que podem lhe ajudar a implementar o Scrum de modo mais efetivo.

Voitto

Sugestões de leitura

Referência Bibliográfica

Nesse livro, **Fábio Cruz** nos leva a uma jornada pelo mundo puro da agilidade, mostrando desde os princípios ágeis até o entendimento mais aprofundado do Scrum e completando em um conjunto de técnicas ágeis.

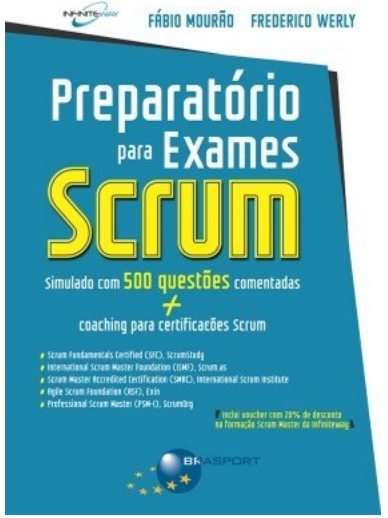
Sugestões de leitura

Referência Bibliográfica

Nesse livro, **Rafael Sabbagh**, mostra como os papéis, artefatos, eventos e regras do Scrum podem ajudar organizações a entregarem valor frequentemente para seus clientes com menor risco, menor desperdício e com maior qualidade e produtividade.

Sugestões de leitura

Referência Bibliográfica



Nesse livro, **Fábio Mourão** e **Frederico Werley**, buscam auxiliar os profissionais que estão na busca de certificações em metodologias ágeis, abordando a importância de se certificar, como se preparar e simulado com 500 questões comentadas.

grupoVoitto

www.voitto.com.br

/grupovoitto

@grupovoitto

grupovoitto